Recensioni: Project Gotham Racing 3, Perfect Dark Zero, Kameo, Call of Duty 2, Ridge Racer 6, Amped 3, Quake 4 King Kong, Dragon Quest VIII, GTA: Liberty City Stories, Civilization IV, Soulcalibur 3, The Movies, Mario Kart DS
Anteprime: Splinter Cell 4, Full Spectrum Warriors: Ten Hammers, TOCA 3 **Retro:** Zarch, Phantasy Star Online

XBOX 360 | PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | PSP | DS

Videogiochi

Il futuro del divertimento elettronico

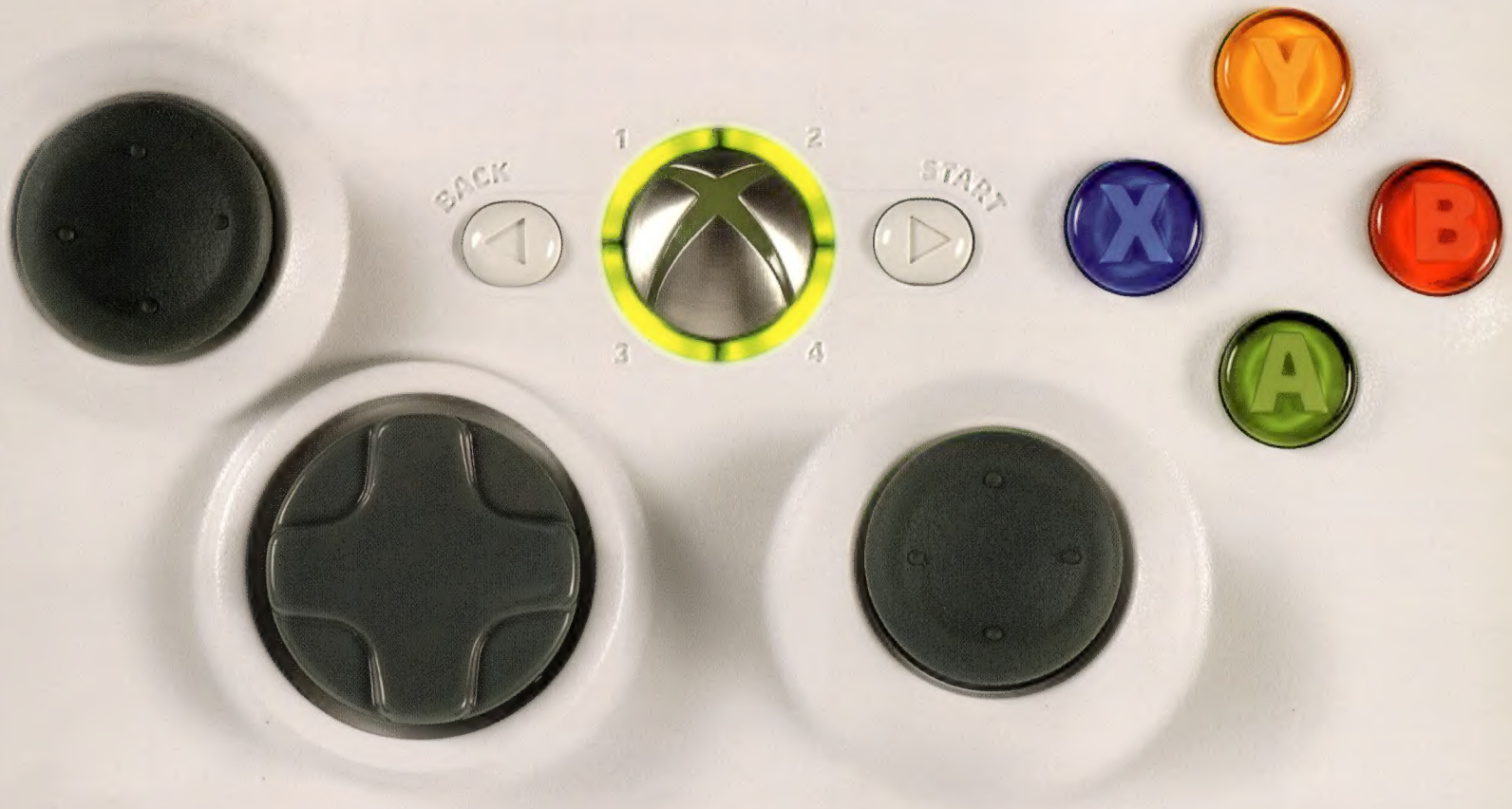
Numero 017 ■ Gennaio/febbraio 2006 ■ €6.00

INTERVISTA A HIDEO KOJIMA
Una vita in bilico fra MGS e il desiderio di andare oltre

ALTA FEDELTÀ
Uno speciale per districarsi nel poco definito mondo degli HDTV

LA MIGLIORE LINE-UP DI LANCIO DI SEMPRE
J Allard commenta l'uscita della nuova piattaforma Microsoft

BLACK
Criterion prova a stabilire un nuovo paradigma ludico



Xbox 360

Il primo della nuova generazione

Sei Kameo. E ti trasformi a tuo piacimento in 10 formidabili guerrieri-elementi. entri in territori incantati, schiacci, colpisci, carbonizzi, congeli, sfuggi, intrappoli e distruggi il perfido Thorn e i suoi vassalli. Solo tu hai il potere di riportare la pace nel regno. E tu, multipotere, lo farai. xbox.com

12+ www.pegi.info

RARE

Microsoft game studios

XBOX LIVE

© 2005 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Kameo, Elements of Power, Rare, il logo Rare, Xbox, Xbox 360, i loghi Xbox, Xbox Live, e il logo Xbox Live sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation o di Rare Limited negli Stati Uniti e/o in altre nazioni. Rare Limited è una consociata di Microsoft Corporation.

XBOX 360

editoriale

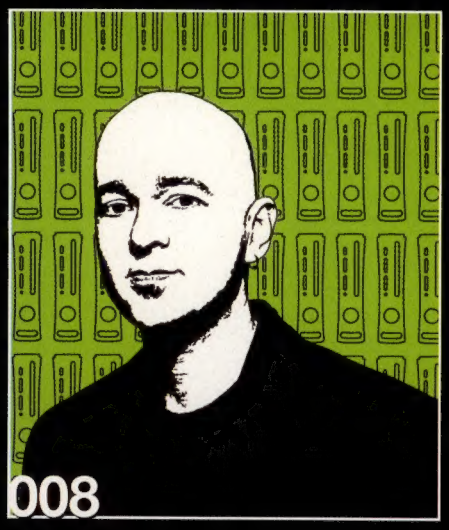
benvenuti nella rivista che non c'era

Fino ad oggi, ogni nuova console lanciata sul mercato non ha mai chiesto nulla al di là dei soldi necessari per acquistarla. Tutto l'indispensabile per godere al meglio del salto generazionale era nella scatola che ci si portava a casa. Ok, ad eccezione del cavo SCART RGB. In ogni caso, bastava sostituire il vecchio sistema con il nuovo, collegarlo al televisore e accenderlo per entrare istantaneamente in una nuova era dell'intrattenimento elettronico domestico. Ma nel caso di Xbox 360?

La nuova console Microsoft non si adatta all'ambiente che la ospita, ma lo stravolge. O almeno pretende di farlo. Per avere accesso a quest'ennesima nuova era dell'intrattenimento elettronico domestico bisogna disporre di due cose: un buon HDTV ed una connessione a banda larga. Non si tratta di extra trascurabili, come un impianto HT o un controller wireless, ma di componenti fondamentali senza i quali Xbox 360 è impossibilitato ad esprimere la sua effettiva appartenenza ad una nuova generazione. Collegate la console ad un comune televisore CRT e vi chiederete come mai questa volta la mascella vi resti attaccata alla testa piuttosto che raschiare il pavimento come fece all'epoca di *Ridge Racer* per PSone e *Mario 64* per Nintendo 64. Se non avete una connessione a banda larga, ciò su cui Microsoft ha praticamente concepito la sua console, ciò su cui ha fondato la propria strategia promozionale e ciò in cui ripone le sue speranze di successo è destinato a non far parte della vostra '360 experience'.

Il che è un problema per un sistema che ambisce a sfondare nel mercato di massa. E questo vale anche per PS3. Laddove fino ad oggi il potenziale di diffusione delle console si è misurato in funzione delle case provviste di almeno un televisore, da 360 in poi andrà calcolato in base a quelle provviste di televisore HDTV e connessione a banda larga. Come una sorta di sgradito effetto collaterale, la trasformazione della console in sistema di intrattenimento multimediale sta mutando lo scenario di riferimento. Se l'importanza marginale dell'online gaming ha permesso alle console della passata generazione di dilagare a prescindere dalla diffusione delle connessioni a banda larga, l'importanza fondamentale dell'HDTV (per non parlare di più significativi impieghi della grande rete) non permette a quelle della nuova di concedersi il medesimo lusso. In Italia, poi, dove l'alta definizione non è ancora supportata dalle normali trasmissioni televisive e satellitari, l'idea di spendere un migliaio di euro in più (volendo andare sull'economico) 'solo per giocare' non deve suonare come il più intelligente degli investimenti per il casual gamer. L'ironia di tutto questo è che quando avrete finalmente finito di sostituire i vecchi televisori di casa con nuovi modelli HD Ready, arriverà un certo Revolution, i cui giochi, in virtù del mancato supporto dell'alta definizione (salvo ripensamenti di Nintendo), si vedranno probabilmente da schifo anche sul più costoso degli HDTV che vi siete portati in casa. E tutta la vostra collezione di DVD? Uno schifo anche quella. E il filmino del vostro matrimonio? Vi sembrerà quello di un altro. Preparatevi al più doloroso upgrade tecnologico dell'ultimo ventennio.

Speciali



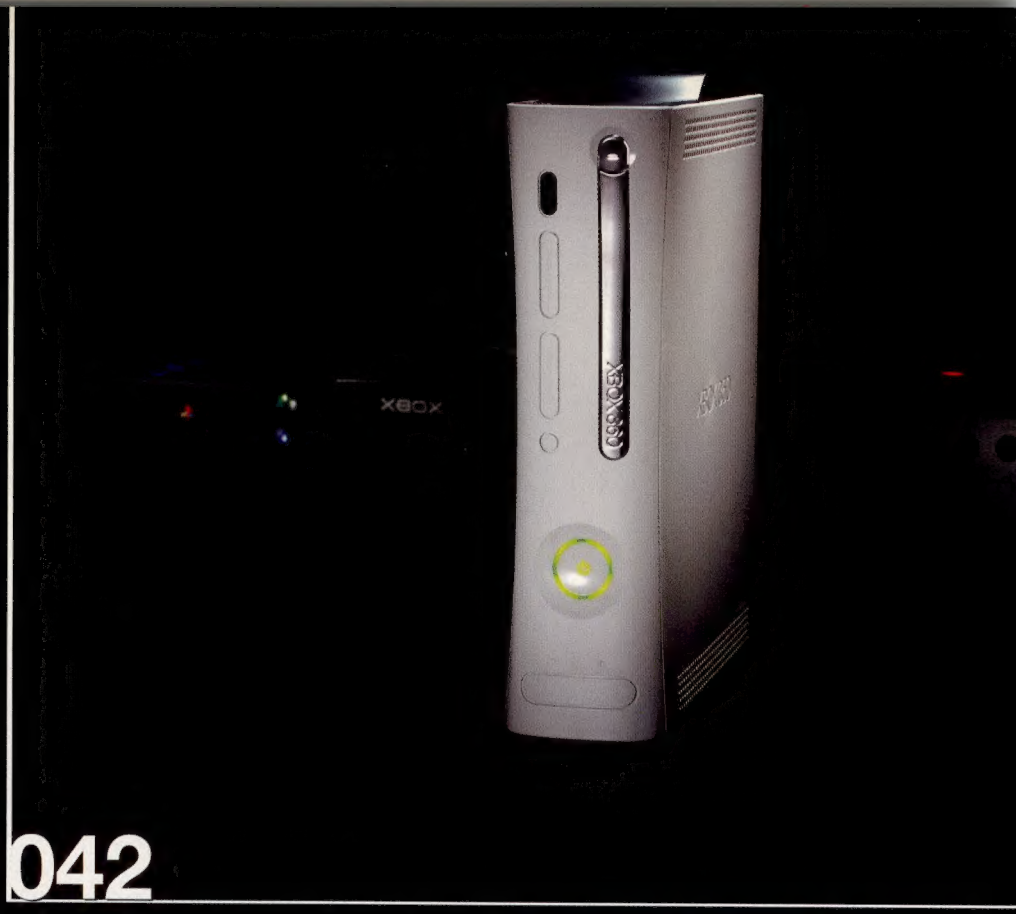
008 La migliore line-up di sempre
J Allard, funambolico chief architect di Xbox 360, commenta in un'intervista esclusiva la nascita della nuova piattaforma di Microsoft

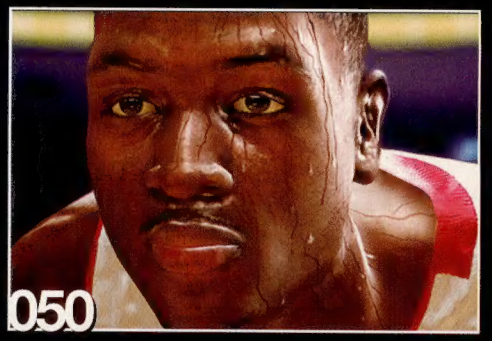
042 Il primo della new generation
L'arrivo di 360 nei negozi segna l'inizio ufficiale di una nuova era per il videogioco. Ma dopo tutti gli annunci, le presentazioni, le campagne pubblicitarie e l'hype generale, quanto è davvero valido l'hardware di Microsoft?

050 Alta fedeltà
Il mondo dei televisori ad alta definizione è ancora di difficile comprensione. Ecco tutto ciò che bisogna sapere prima di acquistare un HDTV nuovo fiammante

056 Intervista a... Hideo Kojima
Faccia-a-faccia con il cantastorie di Konami per discutere dell'impero chiamato *Metal Gear Solid*, delle probabilità che un nuovo episodio di *Snatcher* possa vedere la luce in futuro, di cucina e dei pericoli della vecchiaia

062 Black
Criterion tenta la sorte e, con la benedizione di EA, prova a replicare il successo ottenuto con *Burnout* nel genere videoludico più affollato di sempre





Future Media Italy è parte di Future plc. Future pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 150 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è una quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR).

Non-executive Chairman: **ROGER PARRY**
Chief Executive: **GREG INGHAM**
Group Finance Director: **JOHN BOWMAN**
Tel +44 1225 442244 www.futureplc.com
Atlanta - Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Marcello Cangialosi editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Marco Benoit Carbone, Matteo Bittanti, Giuseppe De Riso, Alberto Falchi, Gianluca Loggia, Roberto Magistretti, Massimo Maietti, Max Marino, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Federico Res, Massimo Rovatti, Paolo Ruffino, Simone Soletta, Giacomo Talamini, Claudio Tradardi

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 6,00 + euro 4,00 di spese sped.
Abbonamento: euro 26,00 (6 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

Pubblicità
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. **Fax** 02 25706378
Marco Bertolotti direttore vendite

Traffico
Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
Email traffico@futureitaly.it

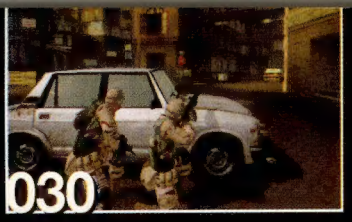
Agenzie territoriali
MEDIAWAVE S.r.l.
via Domenico Sansotta, 97 - 00144 Roma
Tel. 06 52205210 - Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075

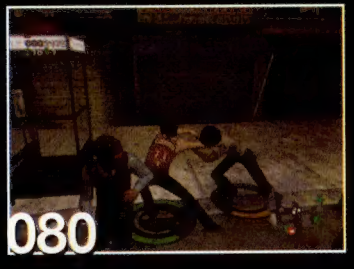
Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. **Fax** 02 26005520

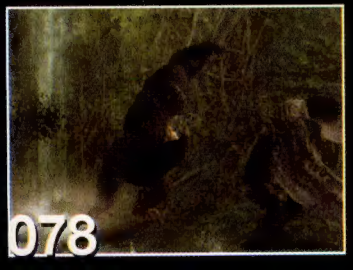
Email videogiochi@futureitaly.it **Web** www.gamesradar.it

Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola direttore amministrativo
Anna Tedone responsabile diffusione
Stefano Lisi stefano.lisi@futureitaly.it marketing & business development manager
Cosma Rebagliati direttore produzione
email: **produzione@futureitaly.it**
Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c)







sommario gennaio febbraio

il numero in alta definizione

Anteprime

030 Full Spectrum Warriors: Ten Hammers (PC, PS2, Xbox)
028 Splinter Cell 4: Double Agent (360, GC, PC, PS2, Xbox)
039 The Outfit (360)
036 Titan Quest (PC)
032 TOCA Race Driver 3 (PC, PS2, Xbox)
040 Tourist Trophy: The Real Riding Simulator (PS2)
034 Tycoon City: New York (PC)
038 World of WarCraft: The Burning Crusade (Mac, PC)

Rubriche

004 **Prima Pagina**
Il lancio della console Microsoft a 360°
018 **Outer Worlds**
Pimp My Xbox 360
020 **The Guest**
Leggi virtuali
021 **Biffovision**
Superclassifica Show
022 **Il Kaibano**
La rivista che non esisterà mai
023 **Missing in Action**
Capire tu non puoi | tu chiamale se vuoi | emozioni
024 **Mattscape**
Videogame in televisione (2 di 2)
025 **Mightier than the Sword**
Giocatori artificiali
136 **La Storia di...**
Zarch, il secondo classico di David Braben
136 **Time Extend**
Alla (ri)scoperta di *Phantasy Star Online*
142 **Forum**
L'opinione dei lettori
144 **Sul prossimo numero**
PS?

Recensioni

088 Age of Empires III (PC)
124 Amped 3 (360)
103 Battlefield 2: Modern Combat (PS2, Xbox)
100 Brothers in Arms: Earned in Blood (PC, PS2, Xbox)
074 Call of Duty 2 (PC, 360)
130 Capcom Classics Collection (PS2, Xbox)
112 Castlevania: Curse of Darkness (PS2, Xbox)
084 Civilization IV (PC)
096 Condemned: Criminal Origins (360)
123 Critical Velocity (PS2)
110 Devil Kings (PS2)
094 Dragon Quest VIII (PS2)
097 Fatal Frame 3: The Tormented (PS2)
122 GripShift (PSP)
082 GTA: Liberty City Stories (PSP)
107 Gun (360, GC, PC, PS2, Xbox)
072 Kameo: Elements of Power (360)
092 Mario Kart DS (NDS)
127 Mario Smash Football (GC)
121 Need for Speed: Most Wanted (360, DS, GBA, GC, PC, PS2, PSP, Xbox)
070 Perfect Dark Zero (360)
078 Peter Jackson's King Kong (360, GC, NDS, PC, PS2, PSP, Xbox)
108 Prince of Persia: I Due Troni (GC, PC, PS2, Xbox)
068 Project Gotham Racing 3 (360)
076 Quake 4 (PC)
117 Ratchet Gladiator (PS2)
120 Ridge Racer 6 (360)
118 Shadow the Hedgehog (GC, PS2, Xbox)
116 Sly 3: L'Onore dei Ladri (PS2)
098 SOCOM 3 U.S. Navy SEALs (PS2)
099 SOCOM U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (PSP)
090 Soulcalibur 3 (PS2)
102 Star Wars Battlefront 2 (PC, PS2, Xbox)
104 Stubbs the Zombie (PC, Xbox)
128 Super Princess Peach (NDS)
113 Tales of Eternia (PSP)
109 The Matrix: Path of Neo (PC, PS2, Xbox)
086 The Movies (PC, PS2, Xbox, GC)
080 The Warriors (PS2, Xbox)
125 Tony Hawk's American Wasteland (360, GC, PC, PS2, Xbox)
129 Trauma Center: Under the Knife (NDS)
106 True Crime: New York City (PS2, Xbox, GC)
111 Urban Reign (PS2)
101 Vietcong 2 (PC)
115 Viewtiful Joe Double Trouble (NDS)
114 Viewtiful Joe Red Hot Rumbe (GC)
126 WWE SmackDown! vs. RAW 2006 (PS2)

Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
e-mail abbonamentivg@futureitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì - e-mail arretrativg@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

A.N.E.S. Associazione Nazionale Editoria Periodica a Diffusione Controllata
Aderente al Sistema Confindustriale

prima pagina

le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico

Xbox 360: benvenuti nel deserto del virtuale

Microsoft getta ufficialmente il guanto di sfida su tutti e tre i principali mercati mondiali

Code interminabili di fronte ai negozi. Rotture di stock. Problemi tecnici dopo l'apertura della scatola delle meraviglie. In apparenza, l'introduzione sul mercato americano di Xbox 360 a mezzanotte e un minuto di martedì 22 novembre non ha offerto alcuna novità di rilievo. Business as usual. In realtà, il lancio della nuova console Microsoft segna una profonda rottura con il passato: Xbox 360 rappresenta l'inizio di una nuova era del divertimento digitale.

È, in primo luogo, la dimostrazione che l'azienda di Gates è disposta a tutto pur di conquistare un settore, quello dei videogiochi, nato e cresciuto negli Stati Uniti. La vera domanda non è se Microsoft riuscirà a ridimensionare le quote di mercato della nipponica Sony, ma quanto tempo le occorrerà. La storia sembra insegnare che in una prospettiva di lungo termine, Microsoft vince sempre: dai sistemi operativi ai browser per internet, dai word processor ai fogli elettronici, sono pochi i settori dell'IT estranei al controllo dell'azienda di Gates. Il mercato dei videogiochi, tuttavia, è un mondo a parte. Volatile, imprevedibile, instabile, nebuloso. Il campo di battaglia è lastricato di vittime illustri: Matsushita, Sega, Atari, Nokia... D'altra parte, pochi prevedono che Microsoft ripeterà gli errori dei suoi predecessori. L'esperimento Xbox, nonostante i quattro miliardi di dollari 'persi', può considerarsi riuscito. Il suo successore, Xbox 360, si propone nientemeno che di riscrivere le regole del gioco, a livello planetario. E il lancio americano sembra confermare che Microsoft ha fatto centro un'altra volta. Il tutto esaurito non ha sorpreso nessuno. Le scene di isteria collettiva nei centri commerciali per accaparrarsi le (poche) console disponibili dimostrano che Xbox 360 è già diventato un oggetto di culto. Poco importa se lo stock limitato sia stato vero o simulato. Xbox 360 è il regalo di Natale più ambito, e c'è da scommettere che il suo appeal resterà alto anche dopo l'inverno. Negli Stati Uniti, la console di Microsoft è un vero e proprio cavallo di Troia: è un portale attraverso il quale Samsung e le altre aziende dell'elettronica di consumo sperano di accelerare la penetrazione dei televisori ad alta definizione, un settore in cui l'America gode un vantaggio di almeno un lustro sul resto del mondo. Giocare a *Call of Duty 2* su un 'normale' televisore non restituisce minimamente la sublime qualità video della piattaforma Microsoft, per quanto la differenza con le console attuali, Xbox in testa, sia già considerevole anche sugli schermi tradizionali.

Paradossalmente, la componente audiovisuale di Xbox 360 è l'aspetto meno interessante del nuovo sistema. Per la prima volta nella storia del divertimento elettronico, l'enfasi non è sull'hardware, ma sulla comunità dei giocatori. Il vero cavallo di battaglia di Xbox 360 è Xbox Live, con il quale Microsoft intende cementare ed espandere la sua vibrante comunità di utenti, trasformando il servizio in qualcosa che assommi i vantaggi di Friendster, Flcker, Skype e MySpace. Laddove Sony e Nintendo privilegiano un modello di business verticale (in cui i consumatori sono considerati esattamente come tali, ossia come meri consumatori), Microsoft ha adottato una strategia orizzontale, mettendo in contatto i giocatori e facilitando, anzi, incoraggiando la produzione di contenuti digitali (il successo di *The Sims* non è passato invano). Con Xbox Live, i giocatori, e non semplicemente i giocatori, sono i veri protagonisti: si pensi, per esempio, all'opzione Gotham TV di *Project Gotham Racing* 3 che consente di assistere

Per assicurarsi un Xbox 360, migliaia di fan hanno campeggiato di fronte a catene di negozi come Best Buy, Wal-Mart e EBGames

> "La storia sembra insegnare che in una prospettiva di lungo termine, Microsoft vince sempre. Il mercato dei videogiochi, tuttavia, è un mondo a parte "

Zero Hour: per il lancio di Xbox 360, Microsoft ha organizzato un party gigantesco a Palmdale, nel deserto della California. Quasi un rave all'insegna del tecnoludismo aperto a tremila fan, selezionati attraverso competizioni nazionali di diverso tipo

Il software era disponibile in larga quantità. Molti negozi hanno cominciato a vendere i giochi una settimana prima del lancio

in diretta alle performance dei piloti sparsi per il mondo. Xbox 360 sfrutta appieno il potenziale del videogioco come medium spettatoriale e non solo interattivo. Sul fronte del gaming online, il know how di Microsoft è semplicemente impareggiabile. Attraverso Xbox Live, inoltre, la casa di Redmond intende promuovere lo sviluppo di giochi indipendenti, un obiettivo che Sony con Net Yaroze ha largamente mancato. È significativo che uno dei migliori giochi disponibili al lancio sia *Geometry Wars Retro Evolved* di Bizarre Creations, un intenso sparatutto 'creato nel garage'.

Xbox 360 è una piattaforma multimediale. La prima vera piattaforma multimediale. Portando a pieno compimento il sogno di 3DO, la console Microsoft ambisce a porsi al centro dei salotti, fungendo da portale a un mondo di contenuti digitali che spaziano dalla musica al cinema, dalla fotografia alla televisione. La scelta di includere un telecomando nella versione Premium attesta la natura ibrida e versatile di una macchina che parla lo stesso linguaggio degli altri oggetti tecnologici in commercio, dall'iPod alle macchine fotografiche digitali. L'appeal di Xbox 360 trascende largamente quella della comunità dei videogiocatori. Il vero obiettivo di Microsoft, rivelato da J. Allard alla scorsa edizione della Games Developers Conference, è quella di colonizzare il mercato tout court, convincendo i milioni di utenti che ancora non conoscono le gioie del divertimento digitale a entrare a far parte del club. Per Microsoft, Xbox 360 non è una semplice piattaforma ludica. È "il futuro della tecnologia domestica". Al di là delle iperboli, è chiaro che Microsoft ha perfettamente compreso che il successo di PlayStation2 è riconducibile a fattori tanto ludici quanto extra-ludici, dalla retrocompatibilità alla versatilità d'uso (nella fattispecie, la possibilità di leggere film registrati in formato DVD), senza dimenticare, ovviamente, l'offerta straripante di software, frutto di una oculata politica commerciale con sviluppatori e publisher. Ultimo, ma non meno importante, Sony si è imposta grazie all'offerta di giochi sofisticati, indirizzati a un pubblico maturo e stratificato, ormai insofferente alle rassicuranti proposte di Nintendo. Se Xbox era la scelta privilegiata dell'hardcore gamer, per via della potenza dell'hardware e della disponibilità di titoli PC di ottima qualità (*Doom III*, *Half-Life 2* etc.), il suo successore si rivolge anche a un pubblico generalista, come dimostra la scelta di presentare la console su MTV.

L'aspetto più impressionante di Xbox 360 è tuttavia l'interfaccia. La facilità d'uso della console e dei servizi offerti lascia stupefatti. Si veda, ad esempio, il pulsante Guide collocato al centro del controller che, una volta premuto, consente di accedere al menu principale di Xbox 360, da cui, anche durante il gioco, si può passare al menu audio, al portale Live, alle chat e controllare la propria messaggistica. E Live Arcade è persino più intuitivo di iTunes. Microsoft ha costruito un'infrastruttura poderosa a cui è possibile accedere in modo semplice ed immediato (maggiori informazioni a partire da pagina 042).

Viste le premesse, non sorprende che negli Stati Uniti, l'atmosfera prima, durante

> "La frettolosità che ha caratterizzato la genesi di Xbox 360 ha avuto le prevedibili ripercussioni tanto sul lato software quanto su quello hardware"

Guerra di cifre

Sony ha commercializzato oltre 100 milioni di PlayStation2 (introdotta nel 2000) contro i 22 milioni di Xbox (lanciato nel 2001). Nintendo, nel frattempo, è ferma a quota 19 milioni con GameCube. Microsoft prevede di vendere 3 milioni di Xbox 360 in tutto il mondo entro tre mesi dal lancio. Le offerte di Sony e Nintendo, PlayStation 3 e Revolution, saranno introdotte tra la primavera e l'autunno del 2006.

Maurizio Zazzaro, country manager home & retail di Microsoft Italia, posa con alcuni dei VIP intervenuti all'evento di lancio di 360: in senso orario Loris Capirossi, una scollatissima Nina Moric e un Figo in forma smagliante

e dopo il lancio fosse elettrica. C'è chi ha paragonato il lancio di Xbox 360 a quello di Macintosh nel 1984. Forse il risultato più impressionante di Microsoft è l'essere riuscita a trasformare completamente l'immagine dell'azienda, il cui marchio è oggi percepito come estremamente 'cool'. Una trasformazione incarnata e insieme veicolata da J. Allard, Corporate Vice President del progetto Xbox, che, dismessi i panni del geek, ha acquistato il look e il carisma di un super-eroe Marvel.

Sul fronte del software, la line-up (diciotto titoli retail, a cui vanno aggiunti quelli disponibili in Xbox Live MarketPlace) ha convinto anche gli scettici e zittito le cassandre: *Project Gotham Racing 3*, *Perfect Dark Zero*, *Kameo: Elements of Power* e *Condemned* rappresentano allo stesso tempo una continuità e una rottura decisa con il passato. Prodotti come *Call of Duty 2* sembrano inoltre dimostrare che il divario tecnico ed estetico tra console e PC è definitivamente crollato.

Ma non tutto è andato per il verso giusto. Deludenti, nella migliore delle ipotesi, le 'nuove' proposte di EA Sports: *NBA Live*, *FIFA*, *Madden* mostrano tutti i loro limiti. Sarebbe opportuno che l'azienda di Redwood, California, ripensasse alle sue strategie commerciali: il pubblico sembra essere stanco di acquistare a prezzo pieno meri update degli stessi giochi. L'offerta di EA Sports per Xbox 360 sfigurerebbe persino sulle console attuali. Più in generale, la frettolosità che ha caratterizzato la genesi di Xbox 360 ha avuto le prevedibili ripercussioni tanto sul lato software quanto su quello hardware. Nel primo caso alcuni utenti hanno segnalato bug e altri comportamenti anomali nei giochi e nei servizi legati a Live, mentre nel secondo c'è il sospetto che la percentuale di console difettose fra quelle distribuite sia più alto di quanto è solitamente lecito aspettarsi agli esordi di un nuovo sistema. I problemi di surriscaldamento dell'imponente alimentatore di Xbox 360, infine, non hanno certo aiutato a fare del lancio del sistema un'operazione totalmente indolore.

Ma la vera sfida per Xbox 360 comincia adesso. Titoli come *Gears of War*, *Dead Rising* e, soprattutto, *Halo 3*, decideranno il destino della piattaforma. Il divario tecnico ed estetico tra Xbox 360 e l'offerta attuale, già considerevole, diventerà ancora più grande nei prossimi mesi. Sony e Nintendo hanno diverse ragioni per preoccuparsi. Almeno trecentosessanta. Il futuro, tuttavia, riserva numerose incognite per Microsoft.

L'introduzione di due modelli di Xbox 360 (Core e Premium), è stata unanimemente criticata dalla stampa specializzata nonché dagli stessi utenti. L'assenza di un hard drive, del controller senza fili, del set di cuffie e microfono, per tacere dell'incompatibilità con il software Xbox, rendono la versione Core di Xbox 360 praticamente inutile. L'ermetico mercato nipponico (amaro per il primo Xbox, la cui quota di mercato è di poco superiore all'1%) potrebbe rivelarsi un'altra Pearl Harbour per Microsoft. Infine, non va dimenticato che nei prossimi mesi si scatenerà un'altra battaglia di standard, tra il formato di Blu-Ray (supportato da Sony) e HD-DVD, sostenuto da un consorzio di aziende, tra cui Toshiba, partner di Sony per lo sviluppo del processore CELL. Il fatto che le versioni in commercio di Xbox 360 non siano in grado di leggere nessuno dei due formati potrebbe rivelarsi un grave errore strategico, sebbene Gates abbia pubblicamente affermato che nell'era del broadband, la nozione stessa di formato abbia ormai perso ogni significato. Resta il fatto che l'imminente battaglia tecnologica si giocherà su molteplici fronti, ma quello videoludico resta uno dei più importanti per il futuro dell'elettronica di consumo e, volendo, della pop culture.

Intanto in Europa...

"C'è qualcosa di tremendamente sbagliato quando, nel giro di una generazione di console, passi dal free drink ai due buoni cadauno". Questo laconico commento di un esponente dell'industria all'uscita dall'evento di lancio di Xbox 360 in Italia (al Fitzcarraldo di Milano) riassume la poco esaltante serata allestita da Microsoft per celebrare con giornalisti, operatori e i soliti presenzialisti l'esordio della propria console. Così, in mezzo a una platea in cui i cacciatori di volti noti hanno potuto distinguere Nina Moric, Kakà e l'onnipresente Galliani Jr, il momento clou dell'evento è stato probabilmente quando Capirossi, intervenuto per dichiarare la propria passione per i videogiochi, ha citato i titoli di Formula 1 (esclusiva Sony) come i suoi giochi preferiti.

Letteralmente surclassato da SCEI con il maestoso party di lancio di PSP, il team capitanato da Maurizio Zazzaro ha però gustato la propria rivincita nei giorni successivi, quando 360 ha fatto registrare il tutto esaurito presso la maggior parte dei punti vendita dislocati sul territorio italiano. Al momento di andare in stampa, nessuna cifra ufficiale è stata diramata in merito, ma è facile ipotizzare un numero di console distribuite che si aggira fra le 10 e le 15.000 unità, considerando che sono 300.000 gli Xbox 360 approdati in Europa. Altrettanto difficile identificare una linea comune per la vendita delle macchine: diversi rivenditori non sono riusciti a soddisfare nemmeno i pre-ordini con le console effettivamente consegnate, mentre altri hanno potuto vendere la console anche senza alcuna prenotazione. Nessun dubbio invece sulla configurazione preferita dai consumatori (e saggiamente privilegiata da Microsoft nelle proprie consegne): la Pro ha distrutto la Core, con un rapporto che va dal 2:1 al 6:1 a seconda del negozio interpellato da **Videogiochi**.

Ancora nessun numero, ma vendite apparentemente trionfali pure in Inghilterra e in Germania, uno dei Paesi dove Xbox è riuscita a costruirsi uno zoccolo duro di fan, mentre la nazione dove 360 sembra aver faticato (relativamente) di più è la Spagna, da sempre roccaforte PlayStation.

"La miglior line-up di lancio mai vista su una console"

Il principale responsabile del progetto 360 vede finalmente il proprio sogno trasformarsi in realtà

Parlando con **J Allard** allo scorso E3, a seguito della presentazione di 360, due cose sono apparse immediatamente chiare. La prima era che la macchina Microsoft era costruita intorno a una precisa filosofia piuttosto che ad un semplice agglomerato di specifiche tecniche. I proclami che la descrivevano come 'una esperienza di divertimento interattivo animata da energia umana' e 'il gesto iconico di un esperto di arti marziali che inspira' sono state motivo di derisione su qualsiasi sito web da qui alla Nuova Zelanda, ma l'idea di progettare la macchina intorno ai desideri dell'utente, anziché limitarsi a massimizzare la potenza computazionale, ha dato vita a una console dotata di una propria identità. La seconda è che, nonostante l'obiettivo dichiarato del progetto fosse quello di realizzare una console appetibile a un target d'utenza il più ampio possibile, è apparso subito chiaro che Allard stesse realizzando una macchina che seguisse la sua visione personale. Ora che 360 è nei negozi, quale occasione migliore per scoprire se la piattaforma abbia soddisfatto le aspettative di Allard e per scoprire cosa ne pensa della concorrenza?

Xbox 360 è, finalmente, sulla sua scrivania. Ritiene che soddisfi la sua visione originale del progetto?
Penso sia sostanzialmente identica. Ho parlato con una persona che è stata parecchio coinvolta nelle fasi di pianificazione circa tre anni fa: si doveva fermare cinque minuti per consegnare una cosa ed ha finito per passare tre ore ad esaminare tutte le caratteristiche della macchina. Dopo di che ha detto: "Porca pupazza, voi ragazzi siete riusciti a portare a termine il 95% della visione originale del progetto!". Io l'ho guardato e gli ho chiesto: "E per il rimanente 5%? Cosa non siamo riusciti a fare?". E lui ha risposto: "Non lo so. Non mi viene in mente niente!".

Il lancio del primo Xbox è avvenuto in un clima di scetticismo generale. Cos'è cambiato stavolta?
Be', è interessante: ci sono pro e contro. Il punto cruciale è che una volta che ti sei costruito una reputazione, è leggermente più difficile soddisfare quella reputazione. Abbiamo una reputazione molto forte per quanto riguarda i giochi hardcore, quindi espandere la popolarità del marchio in modo che [360] non venga identificato come una macchina esclusivamente per gli hardcore gamer è una sfida. Ne abbiamo parlato un sacco lo scorso anno, o anno e mezzo, ma per cambiare la propria reputazione non è sufficiente parlarne e basta. Si cambia attraverso le proprie azioni e le nostre azioni cominceranno a dimostrare la propria efficacia solo col primo prodotto, con la prima ondata di giochi, con la prima serie di esperienze online. Credo che la gente si troverà di fronte a un genere di prodotto dalla gamma di esperienze più ampia e accessibile. E possono anche esaminarlo, immaginare cosa succederà nei prossimi cinque anni e dire: "Sì, riesco a capire come [360] potrà diventare più mainstream senza alienare il pubblico hardcore".

Quindi cosa accadrà a Xbox 360 nei prossimi cinque anni?
Personalmente penserei anche al di là di 360. Sono un grosso sostenitore dell'idea di mondi persistenti e di universi che possano essere vissuti da molteplici punti di vista. Perciò credo che il marchio di fabbrica di un'esperienza ludica fra tre o cinque anni sarà un enorme universo con personaggi incredibili e varie trame e conflitti e chissà che altro. Ma si tratta di un mondo, un mondo vivente, di cui posso far parte a prescindere che usi il mio cellulare, un handheld, il PC o una console. E credo che in questo senso 360 metta in campo delle caratteristiche uniche, in particolar modo gli investimenti che abbiamo fatto nell'online. Penso che abbiamo fatto tutte le cose giuste per costituire la via d'accesso preferenziale per quel tipo di entertainment. Ma non è una via a senso unico. Credo che il concetto cruciale sia quello di essere in grado di creare un universo centrale che 'si proietti all'esterno' invece di essere 'inserito all'interno' di un drive; un ambiente online che possa proiettarsi all'esterno e raggiungere qualsiasi apparecchiatura che abbia uno schermo e dei tasti. Penso che questo permetterà al videogiochi di raggiungere un sacco di gente, una marea di giocatori occasionali. È un esempio stupido, ma mettiamo che qualcuno che è davvero appassionato di semplici puzzle game si metta a giocare con un titolo di quel genere, ma così facendo, per esempio, crei contemporaneamente del cibo per le truppe di *Halo*. Lui ha un semplice puzzle game con cui si sta divertendo, mentre io sono impegnato col resto delle truppe di giocatori hardcore, giocando a un titolo d'azione complesso, e la nostra energia sta crollando, quindi dobbiamo tornare alle cucine a prendere del cibo! E il cibo c'è o non c'è, e i miei compagni di squadra stanno aiutando o no: questo genere di esperienze interattive porterà il videogioco a molta gente nuova. E, per finire, l'ultimo ingrediente per questo mondo è che il consumatore possa dire la sua: il futuro del videogioco non è a sola lettura, ma diventa riscrivibile, con il consumatore in grado di diventare in parte producer, di lasciare un segno nel mondo e di costruire una reputazione per se stessi e il loro personaggio, lasciare un marchio indelebile sul mondo del videogioco, renderlo un po' più simile alla realtà. Nei 15 anni successivi all'avvento del 3D siamo rimasti ossessionati dal modo in cui i pixel devono apparire a video. Ma quello è solo un aspetto della realtà: un sacco di questi giochi sono ancora molto lineari, prevedibili e, onestamente, noiosi. Sono come versioni abbellite di *Pac-Man*, dove segui degli itinerari prefissati, in totale contrasto con l'imprevedibilità del comportamento umano, sia nel bene che nel male.

> "Il marchio di fabbrica di un'esperienza ludica fra tre o cinque anni sarà un mondo di cui posso far parte con il mio portatile, il PC o una console"

La line-up di lancio di 360 è stata comunicata solo in prossimità dell'uscita della console, con alcuni giochi posticipati all'ultimissimo momento. Il periodo prenatalizio vede comunque l'uscita di titoli diversi come *Perfect Dark Zero*, *Dead or Alive 4*, *Project Gotham Racing 3*, *Amped 3*, *Condemned*, *Ridge Racer 6* e *Kameo*

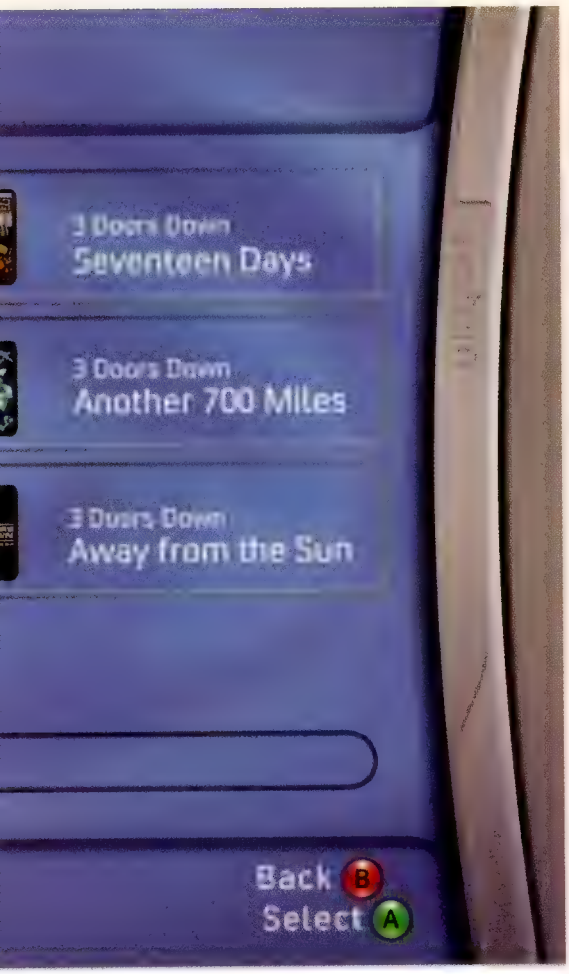
Messi così, però, sembrano quel genere di mondi per cui serva un hard disk.
[Ride] Non obbligatoriamente. La banda disponibile sta aumentando ovunque e non c'è ragione per dire che non si possa avere un'esperienza alla *Halo* su 360 senza hard disk, con le vicissitudini del mondo che arrivano in streaming attraverso la connessione al network.

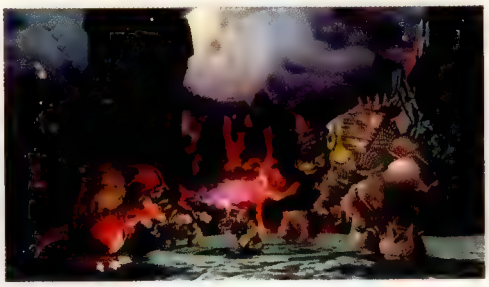
In questo momento riuscite già a dire quali sono le percentuali di vendita delle console con hard disk o senza?
Non ancora, ma credo che quelle con l'hard disk saranno la maggioranza. Ma bisogna considerare il punto in cui ci troviamo nel tempo e nello spazio. Nel 2008 potrebbe essere differente e potrebbe essere differente per un paio di motivi: il primo è che si andrà a prendere un consumatore più attento ai costi e meno hardcore, e il secondo è che la diffusione della banda larga sarà su altri livelli nel 2008. Credo mi ci siano voluti 37 secondi per scaricare *Geometry Wars 2* su Live Arcade la scorsa notte, e adesso, quando voglio giocarci, è bello sapere che posso risparmiare 35 secondi e impiegare solo due secondi per caricarlo da hard disk. Ma 37 secondi non è poi così male! Quando stavamo in coda in sala giochi e infilavamo i gettoni in un cabinato e premevamo Start e ascoltavamo la musica introduttiva... Quello era molto vicino ai 35 secondi. Quindi se la velocità della mia connessione a banda larga raddoppierà nei prossimi due anni, forse arriverò ad un punto in cui non penso avrò bisogno di un hard disk per Live Arcade. Accenderò la console e la userò come la TV.

Il lancio di un hardware in contemporanea mondiale pone diversi problemi, non ultimo il rischio di carenza di stock. Intende comunque seguire quella strada anche per quanto riguarda il software, le periferiche e i servizi di Xbox 360?
Assolutamente. È la cosa più giusta per i giocatori ed è la cosa più giusta per l'industria. Publisher e sviluppatori stanno investendo troppi soldi e troppa fatica per impedirgli di puntare al mercato mondiale e ricavare il massimo dall'energia che hanno investito. E i giocatori si meritano di essere rispettati con lanci su scala mondiale. Ed è quello che i giocatori vogliono: a nessuno piace essere trattato come un cittadino di serie B. E anche se non abbiamo lanciato [360] nello stesso giorno preciso in tutti i territori, ci siamo andati molto vicino. Prenderemo qualche frecciata per quanto riguarda l'allocazione di macchine e la carenza di stock, ma a volte fare la cosa più giusta comporta prendere la strada più difficile. E preferisco avere un po' di pubblicità negativa per il fatto che abbiamo esaurito le macchine in alcune regioni e che magari avremmo potuto aspettare, piuttosto che avere dei giocatori che mi chiamino per dirmi: "Ma a che cavolo stavate pensando, facendo uscire la macchina un anno più tardi nella mia nazione? Perché non avete rispetto per me?". E avere dei publisher che mi chiamino e dicano: "Ho appena buttato dentro 15 milioni di dollari in questo progetto e adesso mi dite che non posso venderlo in 16 nazioni europee?". Questo è il genere di telefonate che non voglio ricevere. Riceveremo qualche accusa, ma è stata la decisione giusta da prendere.

Qual è stato il primo titolo Xbox 360 che ha giocato che le ha fatto dire: "Ecco, ci siamo, questo è quello che stavamo cercando di fare"?
Be', in un certo senso potrei dire che deve ancora arrivare. In un altro, pur non essendo nemmeno lontanamente un appassionato di storia e nemmeno un fan degli FPS, che non costituiscono affatto il mio genere preferito, direi che *Call of Duty 2* è fantastico. È un'esperienza incredibilmente coinvolgente e ha suscitato in me emozioni ad un livello che non avevo mai provato prima. La combinazione di fedeltà visiva e immersione, e il lavoro che hanno svolto sul sonoro è fenomenale. E quello che sono riusciti a fare con cose come il fumo... Puoi tirare un fumogeno attraverso una finestra al secondo piano e il fumo passerà dal secondo piano al primo e un nemico magari sbuca fuori da sotto le scale e salta fuori dal fumo, facendoti letteralmente perdere il controller per lo spavento. Fa davvero paura! È il genere di cose che faceva *Resident Evil* nelle cut-scene per spaventarti, ma

Call of Duty 2 rappresenta finora il titolo preferito da Allard, la cui ossessione per gli effetti di fumo del gioco è facilmente comprensibile dopo aver visto quali caotiche conseguenze possa produrre il lancio ben calibrato di un fumogeno nella mischia di una partita multiplayer





Project Gotham Racing 3 **incarna le caratteristiche peculiari che ogni gioco moderno dovrebbe avere: grafica spettacolare, struttura aperta, totale compatibilità Live e, soprattutto, una data d'uscita coincidente con quella del lancio della console**

adesso sta accadendo in tempo reale ed è possibile percepire l'adrenalina.

Ora, da un certo punto di vista, potreste mettere in pausa il gioco in qualsiasi momento e criticare gli effetti grafici, l'aspetto delle texture e quello che hanno fatto con la geometria, o vedere un difetto qui e uno là. La gente potrebbe essere alquanto critica per ciò che riguarda la resa visiva. Ma quello che accade con un gioco progettato così bene è che ci si immerge a tal punto al suo interno che ci si concentra sul centro esatto dello schermo e sulle cose che accadono intorno a noi. Abbiamo raggiunto un punto in cui la fedeltà grafica è sufficientemente buona che l'illusione non viene spezzata, e anche se è perfettamente lecito criticare qualche incespicamento del frame tare, non è più una barriera così importante. Quest'affare spara 60 frame al secondo e la mia vita è appesa ad un filo, sto cercando di finire la missione ed è tutto così intenso! In conclusione direi che è stata sicuramente quella la prima esperienza hardcore davvero coinvolgente che ho avuto.

Da un altro punto di vista, ci sono state altre esperienze che mi hanno davvero colpito mentre giocavo a *Call of Duty*. Avevo passato tre o quattro livelli e iniziavo ad essere un po' brasato: l'intensità era un po' troppo esagerata. Avevo bisogno di una pausa, perciò ho schiacciato il tastone Xbox 360 [ride], sono andato nella dashboard, ho selezionato Live Arcade e ho giocato una mezz'oretta con *Geometry Wars*. Solo per rilassarmi: ho messo gli Underworld come colonna sonora e ho giocato fino ad arrivare nelle prime dieci posizioni della classifica. Quindi la terza cosa che ho fatto, da neo-utente, è stata quella di giocare con un sacco di titoli arcade e di giochi ancora incompleti (abbiamo una versione interna di Live riservata agli sviluppatori, chiamata Partnernet): me ne stavo lì, assieme ad un sacco di tizi dei nostri uffici, avevo 100 persone nella mia buddy list e potevamo tutti vedere i risultati che avevamo ottenuto con tutti quei giochi. E mi rendevo conto di quanto questo ci stesse rendendo competitivi, ma ci facesse anche collaborare, perché bastava infilarsi le cuffie per sentire: "Come hai fatto a ottenere quel premio? Non riesco nemmeno a capire come funziona il gioco. Spiegamelo". Ed era davvero fantastico: era una grande aggiunta al sistema. E poi sono arrivate le prime macchine finite, ho cambiato console e ho perso tutto! Avevo un punteggio di 1.100, avevo 27 premi, avevo giocato a otto giochi, ero finalmente riuscito a superare i miei amici nella classifica di *Geometry Wars* e poi son dovuto ripartire da zero ed è stato davvero demoralizzante! [ride]. Ma dimostra anche quanto ci ho investito, in due mesi e con otto giochi, quello che ho raggiunto per quanto riguarda le amicizie fatte e i premi ottenuti. Capitemi, avevo più di 1.000 punti! Ero così esaltato quando ho passato quota 1.000! E adesso sono a 90.

> "Non sono sufficientemente sensibile da sapere quali vantaggi mi possano portare 120fps: sono già soddisfatto dei 24fps che ho al cinema"

Con 360 nei negozi, cosa staranno pensando in Sony adesso?

Difficile a dirsi. Non so davvero a che punto siano dello sviluppo e col loro progetto. Spero che li stiamo incoraggiando a pensare davvero accuratamente all'online e a scegliere un approccio più incentrato sul consumatore che sull'hardware. Spero che anche loro stiano pensando ad espandere il pubblico di giocatori: in un certo senso spero che i loro obiettivi stiano mutando per diventare più simili ai nostri perché penso sarebbe un bene per l'industria se allineassimo i nostri obiettivi comuni e dicessimo: "Facciamo crescere l'industria invece che combattere per la percentuale d'installato fra il pubblico hardcore". Quindi spero che pensino un pochettino più al consumatore, un pochettino più all'online e un pochettino più agli sviluppatori di quanto hanno fatto prima che Microsoft entrasse in quest'industria. Gli sviluppatori hanno bisogno di più aiuto dai produttori di hardware con questa generazione perché dovranno lottare coi costi di produzione e con la crescita dei progetti. E anche i consumatori vogliono di più.

Dopo la presentazione del controller di Revolution è chiaro che Nintendo stia provando ad espandere il mercato con un approccio diverso dai vostri. Ritiene che Sony non consideri un problema le dimensioni attuali del mercato?

Forse perché i loro sogni non sono sufficientemente ambiziosi. Io voglio un Xbox vicino ad ogni TV! Non penso che il mercato sia abbastanza grande, non penso che siamo già al limite e credo che uno dei problemi dell'approccio di Sony sia che può essere alienante. Sapete, ho uno stipendio di cui non mi posso lamentare, ma non sono proprio il tipo di per-

Fra i titoli disponibili nella finestra di lancio figurano diversi giochi realizzati sia per console attuali che per PC e 360, come nel caso di *Need For Speed Most Wanted*, *Tiger Woods PGA Tour 06*, *Quake 4* e *Gun*

sona che esce di casa e si compra due televisori a 1080p per godersi meglio un videogioco. Non sono una persona sufficientemente sensibile da sapere quali vantaggi mi possano portare 120 frame al secondo: sono già soddisfatto con i 24fps che ho al cinema. Perciò quando esamino tutto questo mi chiedo se ciò non possa alienare la gente. Voglio dire, per un appassionato di tecnologia è un sogno interessante: "Ehi, non sarebbe fantastico se avessimo schermi appesi su tutte le pareti del nostro ufficio ed ogni cosa fosse a 360°, stereoscopica e masterizzata ad una risoluzione quattro volte superiore a quella che la corteccia umana può realmente interpretare?". È un concetto esaltante perché si potrebbe fare davvero molto di più. Ma parliamo di un ambiente che costerà 50.000 dollari in un futuro lontano e cinque milioni al giorni d'oggi. Perciò mi preoccupo che [PS3] possa alienare la gente. Cavolo, ero preoccupato persino d'investire nell'alta definizione. Ma non c'è una sola persona con cui ho parlato che dica che non stia per arrivare. Sia che decolli nel 2007 o nel 2008, non è bello sapere che *PDZ*, *PGR3* e *Call of Duty 2* avranno un aspetto fantastico sul televisore che vi siete appena comprati, invece che dover uscire e comprare un nuovo racing game o un nuovo picchiaduro che si vedono al meglio solo in alta definizione? E comunque eravamo effettivamente un po' nervosi nel porre l'enfasi che abbiamo posto sull'alta definizione, perché non volevamo alienare i consumatori e spingerli a pensare: "Non posso comprare quella macchina perché non ho un HDTV". Perciò quando sento parlare di 1080p su due schermi e 120fps penso: "cavolo, è fantascienza".

Parliamo di Revolution, del suo controller e del servizio per il download di giochi. Quanto è importante una tecnologia simile per espandere il mercato? C'è ancora spazio per crescere con giochi più convenzionali?

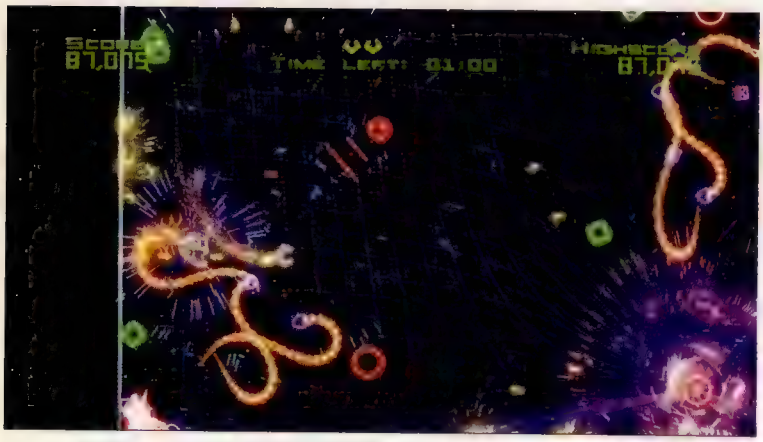
Credo ci siano ancora dei modi. C'è un problema col modello economico di quest'industria, che tutti fanno più o meno finta di ignorare, ed è quello del prezzo dei giochi. Eppure quando si parla del prezzo dei giochi adesso la maggior parte delle persone sostiene che sia destinato a crescere con questa generazione. Ci pensi e ti rendi conto che c'è un mercato enorme per il noleggio e i giochi usati in parte proprio perché i giochi sono troppo cari. Ciò che non abbiamo ancora fatto in quest'industria è utilizzare la pubblicità, le sponsorizzazioni e il product placement in modo tale che possano ampliare il pubblico. Ora, non credo ci sia nessuno al mondo (tranne forse chi lavora nella pubblicità) che possa alzarsi in piedi e dire: "Io amo la pubblicità, datemene ancora di più!". Ma d'altro canto mi piace il prezzo attuale di Internet, mi piace il prezzo che hanno i canali televisivi grazie alla pubblicità che c'è contenuta, mi piace il fatto che possa prendere una rivista da uno scaffale e non mi costi 27 dollari. La pubblicità ci permette di ottenere l'economie di scala e di raggiungere più gente. Se una rivista non avesse pubblicità, quanto costerebbe e quanti abbonati in meno avrebbe? Eppure è proprio questo che stiamo facendo nell'industria videoludica. Letteralmente. Stiamo dicendo che possiamo farcela senza pubblicità, che possiamo farcela senza l'aiuto di partner che vogliono raggiungere quel pubblico. Credo ci siano un sacco di persone profondamente interessate ai videogiochi e che vorrebbero dedicarcisi, ma che evitano di farlo per i suoi costi. Abbiamo un modello dove i produttori di hardware possono fare certi passi per raggiungere un pubblico più ampio, in modo tale che i publisher abbiano a disposizione un'audience più estesa e si possa ridurre il prezzo dei giochi. E poi si possono fare cose come la distribuzione online. C'è un modello economico là fuori che non è stato ancora studiato alla perfezione.

***Condemned* è chiaramente il gioco più atipico nell'ambito dei titoli di lancio per Xbox 360. Malgrado la prospettiva impiegata possa far credere il contrario, non è un FPS, ma un horror-investigativo ossessionato dalle ombre e dal bump mapping (recensione a pagina 096)**

"Eravamo effettivamente un po' nervosi nel porre l'enfasi che abbiamo posto sull'alta definizione, perché non volevamo alienare i consumatori"

Cosa si aspetta principalmente dal lancio di Xbox 360?

Aspetto di sentire il parere della gente che ha avuto modo di giocarci. Sapete, un conto è vedere un video di qualcosa: se aveste visto solo un video di *GTA* o *The Sims*, non avreste mai detto: "20 milioni di copie". Avreste detto: "Sì, è abbastanza interessante, ma non vedo come possa funzionare". Ma una volta che ci si gioca si ha un punto di vista completamente diverso ed è proprio questo che mi aspetto di vedere. I primi giochi? Prendono un sacco di scorciatoie e [agli sviluppatori] è arrivato tardi l'hardware: siamo arrivati proprio all'ultimo con l'hardware e le differenze fra alpha, beta e versione finale sono tutte differenze consistenti, perciò i primi giochi si limitano a scalfire il potenziale. Comunque credo che questa sia la miglior line-up di lancio mai vista su una console.



Live Arcade è sicuramente uno degli aspetti di 360 preferiti da Allard, anche se rimane davvero un mistero capire come faccia a considerare l'accecante e frenetico *Geometry Wars: Retro Evolved* (sotto) il modo ideale per rilassarsi dopo un'intensa sessione di gioco a *Call of Duty 2*

PIÙ VELOCI. CON CLASSE.

Sgomma a New York. Controsterza e derapa tra le curve di Tokyo. Raccogli punti kudos a Londra saltando con la tua auto. Mettiti con Project Gotham Racing 3 al volante delle vetture più belle e veloci del mondo e gareggia nelle città più affascinanti. Avrai in mano una bomba supercarburata. Ma sempre con stile. **ProjectGothamRacing3.com**

PGR PROJECT GOTHAM RACING 3

BIZARRE CREATIONS

XBOX LIVE

Microsoft game studios

Prodotto su licenza di Ferrari Spa. FERRARI, la grafica con il CAVALLINO RAMPANTE, tutti i loghi associati e i simboli e design identificabili sono marchi registrati di Ferrari Spa. Il design delle vetture Ferrari è protetto come proprietà di Ferrari secondo le normative relative ai marchi registrati e agli elementi distintivi (trade dress). I diritti relativi ai marchi, al copyright e ai design presenti o associati alle seguenti vetture Lamborghini sono utilizzati su licenza di Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italia: Lamborghini Gallardo.

3+

© 2005 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft,il logo Microsoft Game Studios, PGR, Project Gotham Racing,Xbox 360, i loghi Xbox, Xbox Live, e il logo Xbox Live sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni. Sviluppato da Bizarre Creations Limited. © Bizarre Creations Limited 2005. Tutti i diritti riservati.

Jump in.

XBOX 360

Dalla pratica alla teoria

Intervista all'ingegnere-divenuto-colletto bianco di Nintendo per avere un'idea più chiara sulla politica e sulle ambizioni della casa

Dopo sette anni spesi al servizio della società americana 4D Graphics (produttrice di CAD) nel ruolo di software enegneer, **Jim Merrick** entra in NoA nel 1995. Da allora supervisiona lo sviluppo delle tecnologie Nintendo (GameCube incluso) fino al 2000, anno in cui affianca Satoru Iwata nella pianificazione delle strategie online della casa. Merrick si trasferisce in Europa nel 2003 con la nomina a marketing & network director di Nintendo Europe, e un anno dopo, in concomitanza con le dimissioni dell'allora amministratore delegato David Gosen (migrato in Digital Bridges, publisher di giochi per cellulari) diventa vice presidente del marketing nel Vecchio Continente. Oggi risponde del suo operato direttamente ad Iwata.

Si sa ancora molto poco sulle specifiche tecniche di Revolution. È noto che la console sarà retrocompatibile con i giochi GC e che monterà 512MB di memoria flash interna (espandibile a mezzo SD card) per lo stoccaggio dei retro-giochi per NES, SNES e N64 scaricabili a pagamento dalla rete. La CPU, realizzata da IBM e dal nome in codice di 'Broadway', si mormora sia un PowerPC custom a 2.5GHz, mentre la GPU, sviluppata da ATI e battezzata 'Hollywood', rimane avvolta nel mistero. Al pari dei sistemi Microsoft e Sony, Revolution sarà in grado di riprodurre DVD-Video, ma pare sia necessario l'acquisto di una periferica dedicata per approfittarne (come il telecomando per Xbox). La console sarà infine provvista di tecnologia WiFi 'out of the box'.

Quanto è diversa la Nintendo Europe di oggi da quella che era all'epoca del suo arrivo a capo del marketing?
Quando sono arrivato qui, Nintendo era ancora focalizzata sul mercato giapponese e l'Europa veniva dopo. Da allora siamo diventati una società molto più globale che pianifica strategie e marketing specifici per ogni mercato. Abbiamo lanciato alcuni giochi prima in Europa, abbiamo lanciato Nintendo DS in Europa solo 14 settimane dopo il suo esordio negli Stati Uniti. Siamo inoltre molto più concentrati nel nostro marketing, puntiamo aggressivamente a target di utenza precisi e facciamo promozioni specifiche nei vari Paesi.

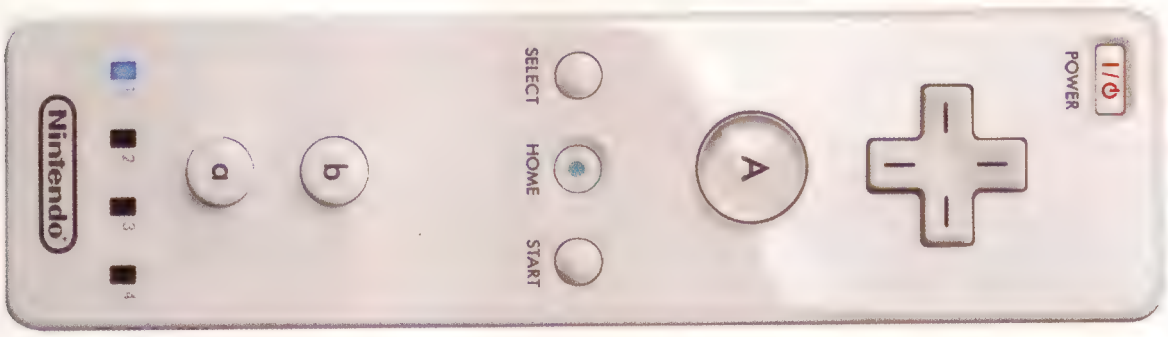
Da un po' di tempo Nintendo è molto attiva nell'outsourcing delle sue PI. Anche in Europa. Per quale ragione?
Negli ultimi 25 anni Nintendo ha sviluppato un incredibile repertorio di personaggi, molti dei quali sono divenuti icone della cultura giovanile. Esiste una forte domanda di giochi a loro dedicati, più di quanta le risorse di Nintendo siano in grado di soddisfare. L'inclusione di Mario e Peach in *NBA Street* di EA o di Link in *Soul Calibur II* di Namco fornisce credibilità tanto ai personaggi quanto ai giochi in cui appaiono.

Dopo l'annuncio al Tokyo Game Show, chiunque aveva solo buone parole da spendere per il controller di Revolution. Era certo che la reazione sarebbe stata così positiva o aveva qualche timore a riguardo?
Eravamo molto eccitati dalla possibilità di annunciare il nuovo controller e parlare di come potrebbe espandere il modo in cui la gente videogioca. Ma ovviamente, quando annunci qualcosa di nuovo, in particolare quando è qualcosa di così diverso da ciò a cui la gente è abituata, è normale preoccuparsi di quali saranno le reazioni. Quella dei media e degli sviluppatori è stata molto positiva, e sono davvero eccitati all'idea di poter giocare in modi diversi e di creare giochi altrimenti impossibili impiegando i controller di oggi.

Come sta operando Nintendo per guadagnare il supporto di Revolution? Non c'è il rischio che i publisher vedano in Xbox 360 e PlayStation3 le piattaforme principali e pertanto realizzino titoli low-budget per una console così 'particolare'?
Stiamo lavorando a stretto contatto con i publisher di tutto il mondo, e abbiamo avuto l'opportunità di presentare questo controller a case come EA, Konami, Sega, THQ, Activision e Ubisoft. Il feedback ricevuto è stato molto positivo. Ci sono state forti dichiarazioni di supporto da parte degli sviluppatori nipponici nel video mostrato al TGS, e da parte di quelli occidentali nel comunicato stampa diffuso anch'esso durante il TGS. Da tutto questo è facile rendersi conto che Revolution ed il suo originale controller hanno realmente stimolato la loro creatività, e siamo certi che realizzeranno titoli forti per la piattaforma, sia che si tratti di prodotti esclusivi, di franchise esistenti o giochi multiplayer.

I fan Nintendo sono abituati ai tradizionali franchise *Mario* e *Zelda*, ma il controller di Revolution sembra imporre una fondamentale rivisitazione delle loro dinamiche e del loro aspetto. Nintendo è incline a modificare i suoi franchise tanto quanto ha modificato il sistema di controllo?
Vogliamo creare nuovi modi di giocatore per attirare nuove persone, e *Mario* e *Zelda* avranno un ruolo importante in questo senso. Ma allo stesso tempo non smetteremo di realizzare giochi per i nostri utenti abituali. Le possibilità legate all'utilizzo sia del controller 'a mano libera' che dell'espansione Nunchuku-style sono immense. Nintendo è inoltre nella posizione di poter realizzare giochi per chiunque, sia che si tratti di *Zelda* o *Pokémon*, e continuerà a farlo con Revolution.

In che misura lo 'shell' differisce dal controller per GameCube? Dal momento che Revolution monta quattro porte identiche a quelle presenti sull'attuale sistema, qualcuno potrebbe pensare che sia comunque necessario il controller di GameCube (piuttosto che lo 'shell') per giocare ai titoli di oggi sulla futura console Nintendo.
Lo shell è una 'espansione in stile classico del controller', un vero e proprio involucro simile ad un controller standard con un'apertura dentro la quale si infila quello 'a mano libera' di Revolution. Questa combo può essere usata con i giochi per la console virtuale o per nuovi titoli più adatti ad un controller tradizionale. Per quanto riguarda i titoli GC, si potranno giocare sia con lo shell che con il controller di GC, se si preferisce.



Fino ad oggi Nintendo si è rifiutata di divulgare dettagli circa la tecnologia impiegata per il controller di Revolution. Quel che è chiaro è che la lettura dei suoi movimenti si poggia su due piccoli sensori da collegare alla console. I sensori verranno inclusi nella confezione, montati alle estremità di una sottile barretta metallica spessa cinque millimetri, profonda un centimetro e lunga meno di mezzo metro. Questa potrà essere collocata sopra il televisore, oppure sotto o anche sull'impianto HT, dappertutto insomma, purché resti allineata allo schermo. In alternativa, i sensori possono essere sganciati dalla barretta ed applicati direttamente sui due lati del televisore. Ciò significa che se si è in una posizione tale da poter vedere lo schermo comodamente, la console sarà in grado di registrare i movimenti del controller senza alcuna calibrazione. Il dialogo fra i due sensori e il 'telecomando' sembra passare dal trasmettitore posto in cima a quest'ultimo (sopra). Ignota la tecnologia impiegata: l'unica cosa certa è che poggiando la mano sul trasmettitore se ne impedisce il funzionamento.

Sony e Microsoft sembrano spingere verso l'alta definizione. Qual è la posizione di Nintendo a riguardo?
Sebbene comprendiamo i potenziali benefici tecnici delle TV ad alta definizione, la verità è che poche persone disporranno di un HDTV durante il prossimo ciclo di console. Pertanto ci sembra poco saggio aggiungere costi al sistema per qualcosa di cui solo pochi consumatori potranno approfittare. Preferiamo concentrare le nostre energie sull'interfaccia e sul gameplay, dai quali chiunque può trarre beneficio, piuttosto che su una facile vittoria 'da PR' con l'HDTV.

La tecnologia impiegata dal controller di Revolution impone qualche limite in termini di risoluzioni video supportate?
Il controller di Revolution funzionerà con tutte le televisioni e non ci sono limiti sui livelli di risoluzione video che supporterà.

Se lavorasse per Sony, quale sarebbe stata la sua reazione all'annuncio del controller di Revolution?
Credo che ne sarei rimasto alquanto sorpreso! Seriamente, gli obiettivi che ci poniamo con Revolution sono espandere il modo in cui giochiamo e attirare nuova gente verso il videogaming.

Eppure sembra che Nintendo stia spendendo soldi senza chiederne. È forse questa la prima fase 'ad ingresso gratuito' di un piano più ampio che alla fine preveda che il consumatore paghi per restare online?
Mario Kart è il nostro primo gioco WiFi per Nintendo DS. Per giocare a questo titolo (così come ad altri giochi first party per DS) via WiFi, il consumatore non sostiene alcun costo addizionale dopo quello per l'acquisto del gioco, ammesso che disponga di una rete a banda larga wireless a casa o sfrutti un hot spot Nintendo Wi-Fi Connection. Vogliamo che la connessione WiFi risulti il più possibile facile, sicura e accessibile e che il maggior numero di persone possa provare questa esperienza con i nostri giochi per Nintendo DS. Pertanto credo che sia una grande opportunità il fatto che noi si fornisca il servizio WiFi senza farlo pagare. Come sapete, abbiamo anche annunciato che al lancio di Revolution i giocatori potranno scaricare software via WiFi, ciononostante non abbiamo ancora confermato quanto costerà farlo.

Sarà mai possibile usare *Pictochat* per comunicare con altri utenti collegati alla Nintendo Wi-Fi Connection?
Al momento non abbiamo intenzione di introdurre una nuova versione di *Pictochat* impiegabile online.

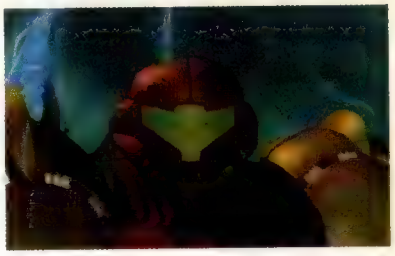
Nintendo ha deciso di limitare la comunicazione attraverso i suoi giochi online principalmente allo scopo di proteggere i minorenni. Eppure il DS monta anche un microfono. Non ritiene sia un'opportunità sprecata?
Tecnicamente, avete ragione, tant'è che abbiamo dimostrato la funzione di chat vocale all'E3 dello scorso maggio. Vogliamo che la nostra Nintendo Wi-Fi Connection sia semplice, sicura e accessibile, ma ciò non va a detrimento delle esperienze di gioco che offriamo. Nel mondo WiFi di Nintendo esiste un distinguo fra 'amici' ed 'estranei'. Un amico è qualcuno che si conosce nel mondo reale, mentre un estraneo è qualcuno che si conosce solo online. Allo scopo di mantenere e rispettare il rapporto di fiducia instaurato da Nintendo con le famiglie, abbiamo proibito la comunicazione fra estranei. Se gli sviluppatori lo desiderano, possono includere nei loro giochi la comunicazione fra amici. Spetta a loro stabilire se sia appropriata o meno.

La connettività non è proprio decollata nel corso di questa generazione. Cos'è andato storto e cosa farete per provarci ancora durante la prossima?
La connettività aveva un grande potenziale, ma Nintendo non è riuscita a dimostrarlo da subito. C'era anche un ostacolo alla sua accettazione dato che presupponeva la disponibilità di un gioco GC compatibile, di un cavo per il collegamento con Game Boy ed in alcuni casi di un gioco Game Boy abilitato alla connettività. Era troppo, e i benefici poco chiari. Ciononostante, in giochi come *Zelda 4 Swords* si potevano fare cose davvero eccezionali. Penso che in futuro i giocatori ne beneficeranno enormemente, e considerato che Nintendo DS e Revolution montano entrambi tecnologie wireless, non ci sarà più il problema dei cavi. Quindi sì, credo che non si sia ancora detta l'ultima parola sulla connettività.

"I nostri obiettivi sono espandere il modo in cui giochiamo e attirare nuovi videogiocatori. Spero che chiunque lavori nell'industria ne sia entusiasta"

Spero che chiunque lavori nell'industria videoludica ne sia entusiasta.

Nintendo ha sempre dichiarato che non avrebbe abbracciato il fenomeno dell'online gaming fintanto che non avesse trovato una soluzione remunerativa che giustifichi l'impresa.



Metroid Prime 3 (di Retro Studios) è al momento l'unico titolo annunciato per Revolution. Indubbiamente sarà uno dei primi a dover provare l'efficacia della combo 'Nunchaku-style' in ambito FPS

System shock

System 3 è finalmente pronta per riemergere dall'oblio e tornare ai fasti degli anni '80. Grazie a PSP

System 3 Software intende portare su PSP lo storico *International Karate* e la serie *Games* di Epyx (nella foto uno degli episodi più riusciti, *California Games*), dotandoli di pieno supporto per il game sharing, il che significa che interi gruppi di utenti avranno bisogno di una sola copia del software in questione per dare vita a intense sessioni di gioco in multiplayer

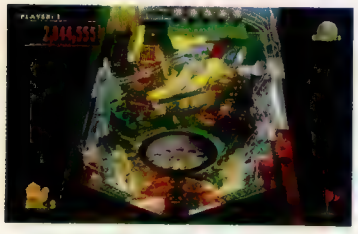
Dopo aver portato System 3 agli apici del successo negli anni '80 (grazie a serie acclamate come quella di *The Last Ninja* e a titoli meno blasonati, ma comunque apprezzati come *Twister: Mother of Charlotte*), nel decennio successivo **Mark Cale** ha trasformato la propria società in un publisher di titoli budget noto come Play-It, presenza fissa della classifica europea di software a prezzo ridotto. **Videogiochi** incontra Cale mentre si prepara a rilanciare l'etichetta System 3 con *Gottlieb Pinball Classics* per PSP.

Perché ha deciso di resuscitare la storica System 3?
Be', negli anni '80 System 3 era il publisher numero uno in Inghilterra quando si parla di giochi per computer di una certa qualità. Case americane come EA, Epyx, Broderbund, Synapse, Datasoft e LucasArts producevano ottimi titoli per computer che rivaleggiavano coi nostri, ma non c'era una vera concorrenza da parte di altre case europee. I nostri titoli vendevano incredibilmente bene, dominavano le classifiche e ricevevano molti premi da parte dell'industria. Il primo *Last Ninja* su C64, per esempio, ha venduto più di 5.7 milioni di copie in Europa, all'epoca un record per la nostra industria: il sistema Commodore aveva una base installata di 21 milioni di unità, il che significa che *Last Ninja* poteva vantare un rapporto hardware/software di 4 a 1. Infatti è diventato il gioco C64 di maggior successo di sempre, in termini di copie vendute. Il nostro distributore era Activision e se pensate che abbiamo rappresentato l'80% del loro fatturato mondiale nel 1988, potete capire perché il marchio System 3 è così forte.

Questa è la storia, ma per rispondere alla vostra domanda, System 3 è un brand di grande valore perché è stato costruito su giochi di qualità, perciò come marchio per giochi full-price, con un catalogo di serie come *IK*, *Last Ninja* e simili, è il nome giusto da utilizzare per un publisher su piattaforme next-gen.

Il primo titolo di System 3, *Gottlieb Pinball Classics*, è un gioco nuovo, non un'uscita derivante dal nostro catalogo passato. Perché sarà il nostro titolo d'esordio? Perché vogliamo che la gente sappia che System 3 è ancora in grado di realizzare grandi giochi. Alcuni giornalisti hanno scritto che ritengono *GPC* potenzialmente il miglior gioco di flipper mai realizzato su qualsiasi piattaforma. Direi che non è una brutta partenza per la rinascita di System 3.

"Credo che mantenere i titoli originali esattamente com'erano in termini di gameplay, migliorarne la grafica fino ad arrivare ai livelli da sala, sia nella maggior parte dei casi la soluzione migliore"

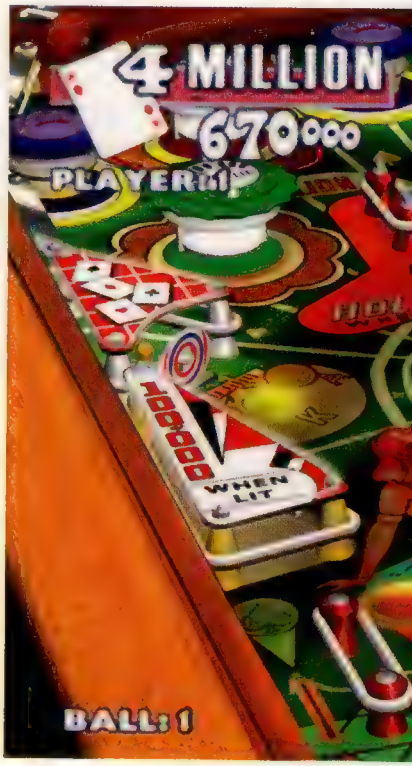


Il primo titolo di System 3 ad annoverare la modalità game sharing sarà *Gottlieb Pinball Classics*, una raccolta di flipper spettacolari con cui cimentarsi tenendo la console sia in orizzontale che in verticale. Finora l'opzione game sharing è stata sfruttata quasi esclusivamente da SCEE, con titoli come *Fired Up*

***Pinball Classics* è uno dei primi titoli PSP ad utilizzare la tecnologia game sharing. Si tratta di un'opzione difficile da implementare?**
Tutto ciò che utilizza il WiFi è complicato perché dipende da dove e da quando si 'riceve' un gioco: le interferenze da parte di altre reti, altre PSP o telefoni cellulari possono far perdere pacchetti di informazioni. Il segreto sta nel cercare di rendere la connessione il più stabile possibile. Inoltre c'è un limite di soli 8MB che posso essere trasmessi a una console ricevente e può diventare complicato tenere il frame rate su livelli alti mentre si cerca di non perdere pacchetti di gioco fra le due PSP. Ma con *Pinball Classics* ci siamo riusciti, mantenendo il refresh dello schermo stabile sui 60fps.

Grazie al game sharing è possibile avere un solo UMD che funziona su due PSP e ritengo che questo segni l'inizio di un mondo completamente nuovo per il gioco di gruppo. Personalmente ne sono un grande sostenitore e credo che rappresenti un notevole valore aggiunto rispetto a una partita a due giocatori di fronte a una console collegata a una TV.

Avete acquisito i diritti per il catalogo passato di Epyx. Come mai?
Per la maggior parte dei giocatori, System 3 ed Epyx erano i due migliori publisher di giochi per il C64: guardate qualsiasi fan site e vedrete sempre nella top ten dei migliori giochi *Last Ninja 1*, *2* o *3* e *IK*, oltre a titoli come *Impossible Mission* e *California Games* fra i preferiti di sempre. All'epoca avevamo dato noi in licenza *International Karate* ad Epyx, che ha lanciato il gioco negli Stati Uniti col nome di *World Championship Karate*, facendolo arrivare al primo posto della classifica Billboard americana. Era la prima volta che accadeva con un titolo europeo. Epyx ha anche creato alcuni dei migliori titoli pick-up-and-play per computer, come *Impossibile Mission*, che è il mio preferito. Al di là di *Synapse*, Epyx ha realizzato probabilmente i migliori giochi di quell'epoca, giochi che mi hanno certamente ispirato quando ero giovane. È davvero un onore e un privilegio poter ora realizzare questi titoli Epyx su PSP.



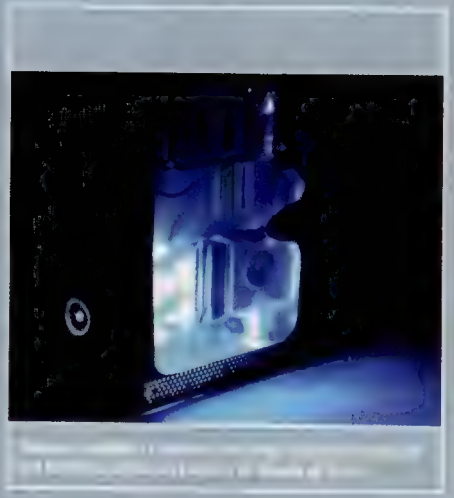
E per quanto riguarda le vecchie proprietà di System 3? Avete dei progetti per riportarle in vita?
Sicuramente, perché no? Mentre parliamo siamo già al lavoro su *International Karate* e *Last Ninja* per tute le macchine di nuova generazione, ma in particolare per PSP. Avremo un sacco da mostrare al prossimo E3.

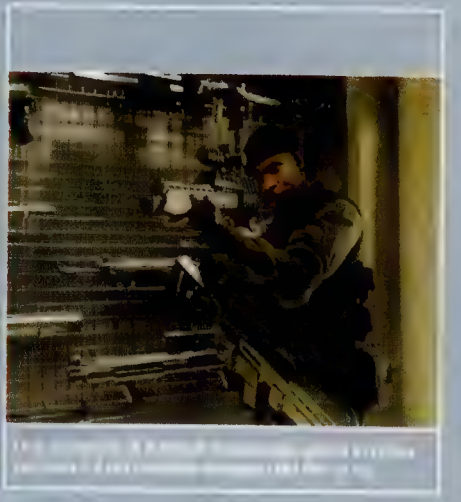
Qual è la sua opinione su quella che sembra una sorta di rinascita del gaming 2D, con titoli come *EXIT* o i nuovi *Ghouls 'n Ghosts* e *Lemmings* in sviluppo su PSP?
Credo che mantenere i titoli originali esattamente com'erano in termini di gameplay, migliorandone la grafica fino ad arrivare ai livelli superspettacolari da sala, sia nella maggior parte dei casi la soluzione migliore. Gli utenti vogliono giocare ai loro vecchi titoli preferiti su macchine portatili come PSP e DS, ma non si aspettano che abbiano la grafica degli anni '80. I principi base

del gameplay, che funzionavano all'epoca, sono sempre lì. Prendete *Pac-Man* come esempio estremo: Namco ha rilanciato il titolo originale come parte di una compilation di giochi da sala per PSP, ma ha anche realizzato un'altra versione con una grafica aggiornata sul medesimo UMD. È una mossa saggia. *Lemmings* e *Ghouls 'n Ghosts* smetterebbero di essere quello che sono se diventassero interamente 3D. Guardate *Worms*: una serie fantastica, ma quando Team 17 l'ha trasportata in 3D, ha smesso di essere *Worms* e ha perso il suo appeal. Non sembrava più *Worms*, non era più quello di prima, e credo che questa scelta abbia danneggiato gravemente il franchise. Un altro esempio è *Metal Slug*: una serie eccezionale, ma quando hanno scelto la strada del 3D ha perso il suo appeal.

Qual è la sua impressione generale sulla scena dei portatili attuale?
Penso che rappresenti un nuovo capitolo della storia del videogiochi, il vero inizio del gioco di gruppo. L'idea del game sharing su entrambe le macchine, con un solo utente a possedere una copia del gioco, è il vero valore aggiunto, al di là di film e musica. Credo che i publisher debbano rendersi conto che i giochi che funzionano bene su, per esempio, PS2 non funzionano per forza su PSP. Preferirei decisamente giocare un titolo profondo su uno schermo da 50 pollici piuttosto che sforzarmi per vedere quel mondo in terza persona su PSP, specialmente quando i giochi richiedono così tanto tempo per essere portati a termine. Il gioco ideale su PSP è quello in cui ci si entra ed esce mentre si viaggia in metropolitana o durante la pausa pranzo. Ecco perché ritengo che *California Games* e il resto degli episodi della serie Games di Epyx siano così validi su questo formato: perché offrono proprio quell'esperienza. Prendete *Virtua Tennis* su PSP: ecco cosa intendo quando parlo di un gioco in cui ci si entra ed esce molto velocemente. È il gioco ideale su PSP, ma non ha il game sharing, e sono sicuro che la probabilità di incontrare da qualche parte un amico che abbia la sua PSP e il vostro stesso gioco sia piuttosto remota. Ma basta inserire il game sharing e si ha una vera esperienza portatile pick-up-and-play. Ecco perché siamo così entusiasti di *Gottlieb Pinball Classics*: siamo fra i primi col game sharing.

OUTER WORLDS
REPORTAGE





01 360 mod

Internet: L'idea di Microsoft di eliminare totalmente le viti dalla chassis di Xbox 360 per sollevare una barriera extra in faccia ai modder non era male. Se vuoi aprire la console, devi romperla. Questa la linea di pensiero. Prevedibilmente, già qualche giorno prima del lancio ufficiale statunitense circolavano in rete dettagliate procedure di smontaggio sicuro supportate da una ricca collezione fotografica. Chiaramente non è così facile come sfilare un paio di viti, ma per i modder professionisti il problema non si pone. E il primo a dimostrarlo è stato il sito www.iiama.com, riportando nell'apposita sezione dedicata a 360 il risultato ottenuto in sette giorni di lavoro. Al di là di seducenti trasparenze ed evocativi bagliori bluastri, ciò che davvero conta della modifica è l'incremento del voltaggio delle ventole di raffreddamento (dagli originali 5.5V a ben 12V, con ovvie ripercussioni sul livello di inquinamento acustico prodotto), ma soprattutto l'inserimento di un HDD 'interno' da 60GB che, collegato alla console attraverso la porta USB posta a tergo, funziona da imponente magazzino di contenuti multimediali. Dal momento che è collegabile anche al PC, l'HDD permette di trasferire intere collezioni di musica, foto e video su 360 senza ripiegare sullo streaming mediato dal software Windows Media Connect. Ovvio che l'HDD viene comunque riconosciuto dal sistema come una memoria di massa esterna, e che pertanto i 20GB dell'HDD ufficiale restano gli unici custodi di salvataggi e contenuti scaricati dalla rete. Almeno per ora.

02 Doom is doomed

Stati Uniti: Proiettato nelle sale cinematografiche statunitensi lo scorso 21 ottobre, e in quelle britanniche il 2 dicembre, l'adattamento cinematografico del ben noto sparatutto in prima persona di id Software arriverà sui grandi schermi italiani il prossimo 7 aprile. Ora, la domanda che in molti si staranno ponendo è: fa pena? Be', con una media di 5.4 decimi espressa su www.imdb.com da 5899 votanti e un ricavato al botteghino americano di soli 15.5 milioni di dollari (oltre due milioni in meno rispetto al meno costoso ma altrettanto pessimo 'Resident Evil'), non sembra certo destinato ad insidiare 'Spider-Man 2'. Diretto dal regista di 'Arma Letale 4' Andrzej Bartkowiak e sceneggiato da David Callaham, 'Doom' prende le distanze dagli eserciti di mostri e dai laghi di sangue della sua fonte di ispirazione per concentrarsi sul confronto fra esseri umani. Il gran finale abbandona anche le armi per darsi al pugilato mentre l'immaginario gotico di una dimensione infernale viene falsato dallo psico-misticismo e dalla genetica tanto amati dalla moderna sci-fi ("Il 10% del genoma umano non è ancora stato mappato... alcuni credono sia la sede dell'anima"). Insomma, andate a vederlo.

cut & paste

"Solo perché il gioco è stato classificato Mature non significa che non dobbiate comprarlo ai vostri figli. Giocatelo e spiegate loro cosa stanno giocando"

Curtis '50 Cent' Jackson invita i genitori ad usare il suo 50 Cent *Bulletproof* (media del 52% su gamerankings.com) per insegnare ai propri figli di stare alla larga dai giochi su licenza

"[Xbox 360 is] the hottest product we've ever had"

In un'intervista concessa a Bloomberg, il Presidente di Microsoft Bill Gates conferma le prime impressioni degli early adopter 360 (e del suo alimentatore)

OUTER WORLDS
MEDIA

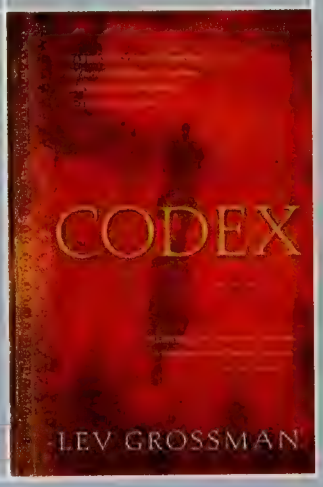
03 Codex

"Ci si può ubriacare con un videogioco?" È quanto si domanda Edward Wozny, il protagonista dell'intrigante opera prima di Lev Grossman, scrittore per testate come Time, Salon, New York Times e Village Voice. La risposta è ovviamente affermativa. Il videogame in questione si intitola MOMUS ed è al centro di una vicenda che oscilla tra passato e presente, medioevo e postmodernità. Edward, giovane e affermato consulente finanziario di New York alla vigilia di una meritata promozione, viene incaricato da una facoltosa duchessa inglese di recuperare un antico manoscritto redatto da un monaco trecentesco, Gervase di Langford, della cui esistenza dubitano perfino gli esperti. Dopo un'iniziale titubanza, Edward decide di accettare la bizzarra sfida, coinvolgendo nella ricerca anche Margaret Napier, una studiosa di letteratura medioevale della Columbia University. Nel frattempo, il broker americano sviluppa una autentica ossessione per MOMUS, un misterioso adventure game che sembra ricalcare fin troppo fedelmente la realtà. Vi risparmiamo altri dettagli per non rovinarvi la sorpresa. 'Codex' non può vantare lo spessore di una pietra miliare come 'Il Nome della Rosa' (qui per altro evocata a più riprese), ma riesce comunque ad appassionare il lettore, specie quello avvezzo alle pratiche videoludiche (Cimmeria come Britannia?). Insieme a 'Lucky Wander Boy' di DB Weiss (che verrà presto tradotto in italiano) e il bellissimo 'Real Life' di Christopher Brookmyre, 'Codex' è senza dubbio uno dei migliori romanzi videoludici in circolazione. Altro che 'Codice Da Vinci'...

04 Civilization: Storie Virtuali, Fantasie Reali

Il volume che inaugura la nuova collana 'videoludica.game culture' di costa & nolan, è una dissertazione a trecentosessanta gradi su *Civilization*, il gioco di Sid Meier che ha rivoluzionato il genere degli strategici in tempo reale. Ma per gli autori dei saggi (un manipolo di accademici e ricercatori americani, europei e australiani con una smodata passione per i bit) *Civilization* è molto di più di un semplice videogame: è la metafora del capitalismo occidentale, un'allegoria tecnosociale, specchio riflettente e insieme deformante della cultura del progresso. 'Civilization: Storie Virtuali, Fantasie Reali' segue la formula di 'SimCity: Mappando le Città Virtuali', il settimo volume della collana 'Ludologica', per offrire una dozzina di analisi penetranti, talvolta sorprendenti, volte a presentare aspetti talvolta trascurati del testo videoludico: dal suo potenziale pedagogico al portato ideologico. Le opinioni espresse nelle duecentoquaranta pagine del volume sono a tratti divergenti, per non dire contrastanti. Un errore di selezione? Tutt'altro. L'intento del curatore appare chiaro: le reazioni eterogenee di fronte a un artefatto culturale apparentemente triviale come un videogame stanno a indicare la densità di significati che esso veicola. Si parte dal presupposto che la storia "va scopata" (come suggerisce Mario Ricco) per terminare nei territori distopici di Philip K. Dick. Una lunga cavalcata che entusiasma e irretisce in eguale misura. 'Civilization: Storie Virtuali, Fantasie Reali' esplora i primi tre episodi della serie ideata da Sid Meier, ma sarebbe bello poter leggere, in futuro, un nuovo volume dedicato al quarto, e forse più riuscito, capitolo di una saga leggendaria.

03



Autore: Lev Grossman
Editore: Rizzoli
Prezzo: €17.00
Pagine: 360

04

Autore: Matteo Bittanti (a cura di)
Editore: costa & nolan
Prezzo: €14,90
Pagine: 240

05

Nome: **Games That Weren't**
URL: **www.gtw64.co.uk**

05 Sito del mese

Con Games That Weren't, il creatore Frank Gasking si è posto l'obiettivo di catalogare gli oltre 650 giochi per Commodore 64 che per una ragione o per l'altra non hanno mai visto la luce, assumendosi altresì l'incarico di rintracciarne il maggior numero possibile (anche presso gli attici dei programmatori stessi) per ripristinarli ed archiviarli. Il sito ospita preview code lasciati a metà, come *Armalyte 2*, prove concettuali da un livello e opere quasi finite come l'intera conversione di *Solar Jetman* (uno dei reperti più preziosi del sito), cancellato dal publisher ad un passo dalla release. Laddove possibile, Gasking ha inoltre incluso commenti degli stessi sviluppatori con cui raccontano le sfortunate storie dei loro giochi.

06

Stati Uniti: Con il lancio di Xbox 360, Microsoft ha sintetizzato l'antico mantra 'It's good to play together' in un più schietto e ammiccante 'Jump in'. Fra i vari spot televisivi veicolatori del messaggio ve ne è stato uno controverso, che Microsoft ha prontamente sospeso. Eccolo.

In una stazione ferroviaria, due tizi si incrociano, si girano l'uno verso l'altro e si osservano minacciosi

All'improvviso i due mimano con le mani le reciproche pistole e se le puntano l'uno contro l'altro

Tutt'intorno, la gente si rende conto del pericolo e prontamente sfodera il medesimo armamentario fittizio

La tensione sale mentre i due continuano a tenersi reciprocamente sotto tiro lanciandosi sguardi di sfida

BAM! All'improvviso i due si freddano a vicenda e intorno a loro scoppia il putiferio: BAM! BAM! BAM!

BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM!

BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! BAM! Jump in

THE GUEST

Tim Guest

Leggi virtuali

Dove non ci sono leggi, non c'è pane", scriveva Benjamin Franklin. Ed è vero anche l'opposto: dove c'è il pane, ci sono leggi. E dove ci sono leggi, esiste il disaccordo. Ora che la gente inizia a fare soldi veri nei mondi virtuali, diventa sempre più importante capire come questi mondi vengono regolati a livello legislativo. Gli abitanti dei mondi virtuali sanno, ad esempio, che i tribunali nel mondo reale difficilmente garantiscono una compensazione per danni virtuali. Persino in Corea, dove il fenomeno di affollamento dei mondi virtuali trova la sua massima espansione, i casi giunti in tribunale difficilmente trattano qualcosa di diverso da atti di violenza scatenati dai videogiochi. È proprio lì che l'Unità di Polizia contro il Cyber-Terrorismo mi ha detto che gli oggetti virtuali non hanno valore legale: se pagate per una spada virtuale e questa non vi viene consegnata, è frode (dato che avete perso dei soldi), ma se consegnate una spada virtuale e non vi viene pagata... be', quelli sono solo cavoli vostri.

Il paradosso dei mondi virtuali è che, una volta che siamo stati liberati dalle nostre entità fisiche, sono solo i limiti sociali ad offenderci. Lo scorso mese sono tornato a *Second Life*, in quel mondo dove la gente sembra preoccuparsi e discutere più che altrove di come dovrebbero essere i mondi virtuali. In *Second Life*, giusto per fare due esempi recenti, un cecchino che si divertiva a sparare dalla finestra di una scuola era visto come un semplice fastidio, mentre qualcuno che andava in giro nudo in un'area liberamente accessibile ai minorenni veniva considerato molto più pericoloso. L'iter da seguire in caso di disaccordo nei mondi virtuali prevede la richiesta d'intervento degli sviluppatori, di solito per intercessione di un Game Master. In *Second Life* vige un sistema a punti: chi tira una bomba incendiaria a un matrimonio potrebbe ottenere qualche punto, mentre chi realizza un oggetto autoreplicante pesantemente scriptato che causa il crash di un'intera sezione di *Second Life* (una sorta di attacco terroristico all'infrastruttura) viene sospeso. Il mese scorso ho scritto di Methical, il cheater di *EverQuest 2* che si considerava come una specie di Billy the Kid del nuovo mondo. Una volta scoperta la sua gabola, però, Sony gli ha chiuso le porte in faccia. Ma che dire di forme di disaccordo più sottili? Cosa succederebbe se il vostro vicino costruisse una torre mettendo il vostro giardino in ombra? A chi potreste rivolgervi?

Due studenti di giurisprudenza, Judge Mason e Judge Churchill, hanno deciso di risolvere personalmente questo problema e hanno aperto la 'Corte Suprema di *Second Life*'. Gli abitanti possono esporre i propri casi, piccoli o grandi che siano, alla giuria virtuale e i giudici, facendo riferimento alle leggi della comunità e alla propria conoscenza delle leggi del mondo reale, risolveranno le dispute. Il tribunale segue la procedura legale più elementare, con tanto di arringa e contraddittorio, e ogni decisione della corte è ritenuta irrevocabile.

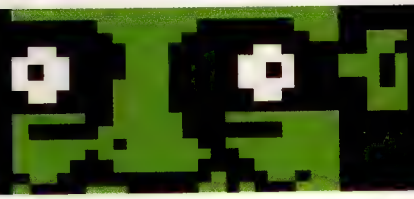
Tutti contenti? Non proprio. "Un esercizio pateticamente futile", scriveva Tony Walsh sulla bulletin board di *Second Life*. "Eccoci qui con un altro esempio di burocrazia tediosa in *Second Life*, governato oltretutto da 'autorità' nominatesi autonomamente e senza alcuna potere riconosciuto nel mondo reale, figuriamoci in quello virtuale. Non riconosco questo tribunale farsesco". Altre persone si sono chieste se il tribunale avesse alcun potere per far rispettare i propri verdetti e persino cosa accadrebbe se fosse un Linden (ovvero un dipendente di Linden Lab, softco responsabile del gioco) ad essere imputato in uno di questi processi. "Forse anche i Linden stessi vorranno agire per fermare questa corte", scriveva un altro abitante, Dygash Talamasca.

Quando sono stato negli uffici di Linden Lab, a San Francisco, ho provato a sondare l'argomento. Invece di esprimere preoccupazione per la crescita di governi e sistemi legali gestiti autonomamente dagli abitanti, ogni Linden con cui ho parlato si è detto esaltato dalla cosa. "C'è una piccola comunità", mi ha detto **Robin Linden**, "chiamata Neualtenburg, che si governa autonomamente". I Linden considerano i propri Standard per la Comunità e le Condizioni del Servizio come una specie di costituzione rudimentale (una sorta di tavole dei comandamenti virtuali), progettata per promuovere una cultura cooperativa che si sviluppi sulla mediazione piuttosto che sull'arbitrato. Ma l'idea della nascita di una forma di arbitrato (come il tribunale in questione) sembrava eccitarli: speravano che nascessero dei sistemi di autogestione all'interno delle comunità che aiutassero a risolvere le dispute.

Uno degli aspetti più interessanti dei mondi virtuali è che ci forniscono un'opportunità per osservare lo sviluppo di una società a partire da alcuni principi base. La legge una volta considerava la scomunica come la punizione massima, e questo vale ancora oggi nei mondi virtuali. Ma un altro abitante di *Second Life*, **Zarf Vantongerloo** ha anche scoperto che la maggior parte degli accordi rispettati dalla legge dipendono esclusivamente da una cosa: un documento firmato. Usando una codifica crittografata e un server sicuro (esterno a *Second Life*), si è inventato un servizio notarile, in grado di fornire documenti firmati che non possano essere contraffatti e su cui basare accordi virtuali o affari commerciali. Parlando con il giornalista di *Second Life* Hamlet Linden, Zarf ha evidenziato solo un possibile problema nella sua trovata, ovvero quello che gli abitanti devono potersi fidare di lui. "Nella vita reale devi fidarti del fatto che il notaio dall'altra parte della strada non falsifichi la tua firma sui documenti. Quindi... sì, dovete fidarvi di me". Sembra che ancora una volta la libertà concessa dai mondi virtuali ci riporti bruscamente a un problema fondamentale dell'umanità, quello della fiducia, del potere e della vulnerabilità. Ma perlomeno ci stiamo provando. Come ha scritto la poetessa Eliza Cook: "Chi non vorrebbe fidarsi a costo di venire ingannato?".

"Un cecchino che si divertiva a sparare dalla finestra di una scuola era visto come un fastidio, mentre qualcuno che andava in giro nudo in un'area liberamente accessibile ai minorenni veniva considerato molto più pericoloso"

Tim Guest è uno giornalista con anni d'esperienza nel campo tecnologico e dei videogiochi. Attualmente scrive su Guardian e Daily Telegraph



BIFFOVISION

Contro tutto e contro tutti

Superclassifica Show

Nel bizzarro mondo del giornalismo, le classifiche sono considerate di un'utilità devastante. In questo preciso istante tutti i media britannici stanno riportando l'importantissima notizia che un'altrettanto importante rivista musicale ha pubblicato una di quelle classifiche con le più importanti canzoni inglesi di tutti i tempi. Per la cronaca 'A Day in the Life' è al numero uno, con 'Angels' di Robbie Williams, 'Life on Mars' di Bowie e 'Wonderwall' degli Oasis allegramente sparpagliate nelle prime dieci posizioni. Ovviamente classifiche simili sono il massimo dell'inutilità. La musica è come i dolci: come si potrebbe asserire con assoluta certezza che una fetta lussuriosa di sacher torte sia il meglio assoluto quando qualcun'altro potrebbe preferire una creme brulee? Eccheccaz.

Di questo crimine si macchiano sovente anche i media specializzati in videogiochi, egualmente ossessionati dalle classifiche con 'il meglio di'. L'unica differenza quando si parla di giochi è che qui si è davvero in grado di stabilire quale sia il miglior gioco di sempre. Ed è *Tetris*.

Con *Tetris* non ci possono essere divergenze di opinione o favoritismi di alcun tipo. A prescindere da chi siate e da quale sia il vostro background (giovani, vecchi, ricchi, poveri, stupidi, intelligenti, uomini-gatto o serial killer) la questione non è se vi piaccia o meno *Tetris*, ma solo se ci abbiate mai giocato o no. *Tetris* abbatte ogni barriera e ci unisce in un modo a cui *Half-Life 2* e il povero Bono non potranno mai aspirare. *Tetris* non fa discriminazione fra i suoi giocatori e di conseguenza nulla può avvicinarsi a lui in quanto ad appeal universale. È il miglior gioco di sempre, senza discussioni. Eppure ogni tentativo di separarlo dal Game Boy è fallito miseramente.

Tentare di adattare *Tetris* su altre console è come provare ad innestare le branchie sul cucciolo di casa affinché possa sguazzare nel vostro acquario per tenere compagnia al pesce rosso. Non funziona. Il gioco è nato ben prima che Nintendo scoprisse qualcosa chiamato 'mercato dei portatili', ma Game Boy e *Tetris* (è difficile dire se per caso o per design) rappresentano la simbiosi perfetta fra software e hardware.

Ciò che deprime davvero di questa generazione di portatili è che i titoli vengono convertiti da altre console senza che ci sia un gran ragionamento sulla piattaforma su cui stanno per finire.

La PSP è soffocata da *GTA: Liberty City Stories*, *Medievil Resurrection* e da un'orda di racing game che nel migliore dei casi denotano un ostinato mentalismo, mentre nel peggiore evidenziano un bieco cinismo. Certo, non sono male. Ma non sono davvero giochi portatili. Gli manca quell'immediatezza 'da sveltina' che contraddistingue i migliori titoli per i portatili. E anche guardando le prossime uscite per PSP, è un coacervo di produzioni 3D. FPS, giochi di guida, simulazioni sportive, picchiaduro, RPG... tutti con 'una fantastica grafica in 3D'. Va tutto bene, ma è roba che posso avere su PS2 o Xbox o GC. Se voglio giocare a un racing game futuristico a bordo di un hovercraft di sicuro non mi va di farlo mentre sono sull'autobus. Gli sviluppatori stanno prendendo tutte le scorciatoie possibili e invece Sony dovrebbe costringerli ad azzardare molto di più. La PSP sarà anche una potenza nel 3D, ma solo perché può fare questa cosa non è che vada fatta a tutti i costi.

Sul DS va meglio (soprattutto perché il touch screen invoglia gli sviluppatori a sfruttarlo), come dimostrano *Nintendogs*, *Meteos*, *Wario Ware: Touched!* e l'amabilmente idiota *Zoo Keeper*. Ma anche qui ci sono dei passi falsi, come nel caso di *Mario 64 DS*: un perfetto esempio di gioco portatile che non funziona come dovrebbe semplicemente perché non è mai stato creato per essere un gioco portatile. Pur annoverando alcuni ottimi minigiochi, non si avvicina nemmeno ad essere esaltante come l'iterazione originale, anche se in questo momento sono troppo ubriaco (o stupido) per spiegare con precisione cosa non funzioni.

Un paio d'anni fa mi è stato chiesto di scrivere una sceneggiatura adattandola da un romanzo poco conosciuto. Sapevo fin dal principio che non sarebbe stata un'impresa facile, perché il produttore mi aveva detto: "Ci piace dov'è ambientato il romanzo e ci piace il primo capitolo, ma non ci piacciono granché i personaggi, lo stile e la storia". Ignorando la sua sesquipedale ignoranza, nei mesi a seguire cercai di rimanere fedele all'opera dell'autore, sforzandomi al tempo stesso di far funzionare la storia all'interno di una struttura di tre atti, della durata di 90 minuti. I miei sforzi lasciavano immancabilmente perplesso il produttore, che non riusciva a capire perché volessi mantenere i toni da thriller violento della storia originale (nonché i suoi monologhi interiori) piuttosto che trasformarla nella commediola di quarta lega che sognava da tempo.

Con quel lavoro ho capito che adattare un'opera da un medium ad un altro richiede un approccio radicalmente diverso con ogni nuovo medium. È per questo che nella versione cinematografica de 'Lo Squalo' di Peter Benchley mancava una sottotrama con una storia d'amore, che Shelob è stata spostata da 'Le Due Torri' a 'Il Ritorno del Re' e che 'Il Pianeta delle Scimmie' mette in scena una rappresentazione più apocalittica (e meno costosa) di un futuro gestito dai primati piuttosto che riprodurre la metropoli scimmiesca dipinta dall'opera di Pierre Boulle. La regola vale per la trasposizione da libro a film esattamente come vale per la trasposizione di un gioco da una console da casa ad un portatile.

Magari non ho un'esperienza enorme nella conversione di brand casalinghi su console portatili, ma riesco a riconoscere un cucciolo che affoga quando ne vedo uno e al momento ci sono decisamente troppi cuccioli che stanno affogando negli acquari di Sony e Nintendo (nota: è una metafora. Non è che li stia accusando di essere assassini di cuccioli. Tenete a bada i vostri avvocati...).

"*Tetris* non fa discriminazione fra i suoi giocatori e di conseguenza nulla può avvicinarsi a lui in quanto ad appeal universale"

Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

IL KAIBANO

Ualone

La rivista che non c'è. Parte seconda

In risposta alla lettera di Cristiano Bonora, pubblicata tra le pagine di Forum (**VG**016).

Caro Cristiano, grazie per l'interessantissima lettera che hai scritto e che ho letto con attenzione. Mi hai offerto diversi spunti di riflessione e qualche consiglio davvero niente male per la mia divertente 'ricerca' della rivista che non c'è. Ciò nonostante, credo che tu abbia frainteso qualche passaggio della mia precedente colonna o dedotto qualcosa che non c'è (un po' come la rivista). O magari, cosa forse più probabile, mi sono spiegato male. Fatto sta che il dubbio mi è venuto nel leggere l'ultima parte della tua lettera, quella più interessante, in cui proponevi la tua rivista che non c'è. Sai cosa? Hai descritto una rivista che a me andrebbe benissimo. Ti cito: "La mia rivista che non c'è è una rivista per tutti." Magnifico. Anch'io non chiedo altro che una rivista per tutti. In grado, innanzitutto, di essere capita da tutti e, soprattutto, che possa risultare interessante e piacevole per tutti. "Divertente, non volgare. Come 'Futurama'." Esattamente. Continuiamo a pensarla allo stesso modo. "Una rivista di stile e personalità, da non nascondere sotto il letto quando ci sono ospiti." Chiaro, ci mancherebbe. Infatti, che senso avrebbe nascondere sotto il letto una rivista per tutti? Il massimo che può succedere, se te la sgama in casa una tua amica, è che te la rubi perché le interessa quanto interessa a te. Sì, sì, siamo assolutamente d'accordo.

"Una rivista che abolisca lo screenshot e inventi la fotografia del videogioco. Per raccontare panorami, eroi e storie virtuali in immagini grandi e splendide. Le stesse che ci seducono nei videogiochi, ma che qualcuno nel settore vorrebbe relegare in secondo piano, ignorando lo straordinario valore figurativo di questo mezzo, quello che davvero arriva a tutti." Perfetto, sul serio. Anche a livello tecnico/pratico, pensa solo alle foto che si possono pubblicare oggi, grazie all'alta definizione. "Una rivista moderna, come 'Rolling Stone', che tratti il videogioco come un lifestyle, non come una droga per bocciati cronici." Io la vorrei addirittura meglio di 'Rolling Stone', se è possibile. Ma condivido il concetto. Per mia fortuna, ho sempre vissuto i videogiochi esattamente "come un lifestyle", e ho avuto pure il piacere di condividere questa mia visione della cosa con persone che ne avevano una molto simile. "È così che Sony ha imposto il videogioco tra gli elementi identificativi del vivere giovane contemporaneo: come il grande calcio, come la telecomunicazione, come MTV, come la pizza tra amici. Una passione tutta da vivere, collettiva, euforica, non infantile." Accostamenti eccellenti, Cristiano. Davvero, non capisco perché ci si sia fraintesi. PlayStation, il grande calcio, MTV, la pizza... Ahahahahah, stai pensando alla rivista della mia vita, ti giuro. Ti piacciono, in generale, le pubblicità di Sony per PlayStation e dintorni? Quello potrebbe essere lo stile comunicativo, per dire. La grafica di MTV potrebbe essere presa ad esempio per l'impaginazione. La sto buttando lì, eh? Giusto per continuare con questa piacevole chiacchierata in differita che ci stiamo facendo.

"Una rivista che arrivi al grande pubblico, a che tra le righe te lo faccia capire, a te che sei sgamato, di stare alla larga dal solito *Need for Speed*." Purché lo faccia senza pregiudizi, certo. Comunque, di questo passaggio, sottolinerei l'idea che mi piace di più: i diversi livelli di lettura che una rivista come questa dovrebbe/potrebbe avere. È una figata, davvero. Sfogliabile da tutti, leggibile da chiunque ne abbia voglia e con messaggi identificabili da alcune tipologie di persone, senza alcun fastidio per tutte le altre. "Una rivista che non sminuisca la recensione, luogo sommo e privilegiato dello scrivere di videogiochi, ma la re-inventi, modellandola sul contenuto e sulle speciali modalità di fruizione di questo entertainment, abbinando alla descrizione e alla critica spaccati di esperienza di gioco e relativi responsi emozionali."

Per esempio. Ho comprato Xbox 360 e sto giocando tantissimo a *Geometry Wars: Retro Evolved* di Bizarre (quelli di *Metropolis* e *Project Gotham*), scaricabile per pochi euro su hard disk dal Marketplace di Microsoft e appartenente alla categoria Xbox Live Arcade. È un gioco alla *Asteroids*, bello tosto e dal gusto estetico fenomenale. Ci gioco abbinandolo a una playlist formata dai tre album finora pubblicati dai Daft Punk (autentici maghi francesi della musica elettronica) e l'esperienza complessiva mi diventa stratosferica. Che i legami tra gli sparatutto di stampo classico e la musica elettronica siano infiniti, è cosa risaputa. Ma forse anche no. Quante volte se ne parla, nelle riviste di videogiochi? Quanto spazio avrà *Geometry Wars*, sulle riviste dedicate alla console Microsoft o su quelle di videogiochi in generale? E, soprattutto, quanti consiglieranno a quale musica abbinare un certo tipo di gioco, rendendosi conto di quanto sia meravigliosa questa caratteristica offerta da Xbox 360? Io voglio una rivista che possa parlare di questo con le stesse modalità utilizzate per parlare di *Kameo*.

"Una rivista con articoli che diano tanto (tutto quello che il web non può dare), ma alleggeriti da cascate di box e didascalie, per una forte integrazione testo/immagine e una lettura 'a buffet', accondiscendente alla sfogliata disimpegnata." Uh, guarda, mi inviti a nozze, proprio. Lettura "a buffet" (bella definizione), sfogliata disimpegnata... Sono 'ideali' che mi accompagnano praticamente da sempre. "Una rivista che non si imbarazzi a usare qualche parola colorita, ma che sappia come si tiene in mano la biro. Una rivista che serva il lettore, ma che lentamente lo istruisca, ne stimoli la curiosità, ne affini il gusto e ne acuisca il senso critico." Assolutamente.

"Quanto spazio avrà *Geometry Wars* sulle riviste dedicate alla console Microsoft o su quelle di videogiochi in generale?"

"Come dici? Una rivista così non venderebbe abbastanza?" Ahahahahah, Cristiano, tu sei pazzo. Sei pazzo in testa a pensare che la rivista da te descritta sarebbe tagliata fuori da un discorso commerciale. E secondo me, oltretutto, hai sbagliato a pensare/dedurre che il successo sul mercato sia un punto fermo della mia rivista che non c'è (che, ribadisco, potrebbe coincidere perfettamente con la tua). È scontato che una rivista, per (r)esistere, debba vendere. Ma non è altrettanto matematico che per vendere si debba realizzare qualcosa che cozzi necessariamente con i propri gusti. Sono sicuro che ne parleremo ancora, comunque. E magari, chissà, ci si ritroverà anche a leggerla, una rivista del genere. O addirittura a lavorarci. Io sono ottimista, tutto sommato. Tu?

Gianluca 'Ualone' Loggia è l'editor di PSM. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle della sua rivista. Figuriamoci con quelle di ***Videogiochi***

MISSING IN ACTION

Massimo Maietti

Capire tu non puoi | tu chiamale se vuoi | emozioni

Fra tutti i termini attualmente trendy dell'industria dei videogiochi (persistenza, sandbox, modularità, moralità, cooperazione, fisica, proceduralità), 'emozione' è forse il più ambiguo. Basta il titolo di un libro dedicato al tema, 'Creating Emotion in Games', di David Freeman, per mostrare come spesso, parlando di emozioni nei videogiochi, non si chiarisca un punto fondamentale: a chi si suppone appartengano le emozioni 'create'? Al giocatore o ai personaggi del mondo di gioco? In effetti le emozioni del giocatore non presuppongono necessariamente quelle dei personaggi, e viceversa. Nel testo di Freeman, e nella gran parte dei dibattiti sul tema, le emozioni a cui ci si riferisce sono quelle del giocatore. La tesi è che, affinché i videogiochi riescano a toccare le corde emotive più profonde (il 'far piangere', ad esempio), si dovrebbero sviluppare delle tecniche di sceneggiatura specifiche.

Il problema è reale: la qualità delle narrazioni dei videogame è mediamente assai bassa, e gli sceneggiatori di storie interattive non hanno ancora sviluppato una professionalità ad hoc. Tuttavia, alcuni videogiochi sono in effetti riusciti a 'far piangere' il giocatore, e abbiamo già assistito a trame videoludiche convincenti. Insomma, la questione posta da Freeman è di ordine pratico: non ci sono nodi teorici da risolvere.

Il problema opposto, quello delle emozioni dei personaggi virtuali, sembra invece meno ovvio. Le emozioni suscitate nel giocatore dal racconto interattivo (ad esempio appassionandosi ad una storia d'amore travagliata) sono analoghe a quelle che si sperimentano leggendo un libro o vedendo un film. Di diverso genere sono le emozioni del vivere una storia d'amore in prima persona, una storia d'amore il cui esito dipende dalla relazione emotiva che si stabilisce fra noi e l'altro, un altro che risponde al nostro sguardo e al nostro stato emotivo. Ed è qui che entrano in scena le emozioni dei personaggi videoludici. Affinché si possa stabilire questa relazione è necessario che gli abitanti del mondo di gioco siano dotati di credenze, passioni, emozioni. Insomma, è necessario che dispongano di un sistema di stati interni.

Come si sosteneva nello scorso numero di **Videogiochi**, solitamente i personaggi dei videogame sono involucri vuoti, superfici su cui vengono stampati visi dalla fissità bovina incapaci di rispondere emotivamente agli eventi del mondo che li circonda. Per questo, forse, i giochi online hanno un appeal tanto intenso: oltre lo sguardo assente dei modelli 3D, il giocatore può figurarsi il sistema emotivo del giocatore umano che sta dall'altra parte, e godere così dell'umiliazione inflitta da una frenetica sequenza di frag, o dalla riconoscenza per il dono di un oggetto raro in un MMORPG. Quando dall'altra parte non c'è un altro giocatore, tuttavia, la situazione si complica: perché si crei uno scambio emotivo, il personaggio digitale non deve solo disporre di un sistema dinamico di stati interni, ma deve anche riuscire a comunicarcelo.

L'impresa, certamente ambiziosa, è già stata tentata. Nel recente *Fahrenheit*, ad esempio, gli stati interni dei personaggi controllabili dal giocatore sono orientati lungo un asse che porta dalla serenità all'angoscia. I nostri Sims dispongono di un sistema di stati interni multidimensionale che viene comunicato in modo trasparente: una serie di barre indica alcuni degli stati interni o delle predisposizioni del personaggio (fame, divertimento, igiene, socialità, desideri, paure).

In *Nintendogs*, invece, le cose funzionano diversamente. Il modello degli stati interni non è trasparente: non vediamo la barra 'noia' salire al trecentesimo tentativo di far intercettare al nostro cucciolo uno sbilenco lancio di frisbee. Il cucciolo può abbaiare o sciogliersi in effusioni alla nostra vista, ma il suo sistema emotivo è una scatola nera. Scegliamo quale input inviare (la carezza, la passeggiata), e ne riceviamo degli output in ritorno (l'abbaio, l'affetto, la disubbidienza), ma non abbiamo accesso ai suoi stati interni, li possiamo solo ipotizzare dai comportamenti e dalle espressioni, proprio come accade nel mondo reale. E così il nostro modello mentale del sistema emotivo del cucciolo è sfuocato e continuamente provvisorio, poiché l'individuo con cui ci relazioniamo non è un automa (come nel caso di *The Sims*), ma al contrario ci pone continuamente di fronte alla complessità e alla stravaganza delle relazioni.

Il successo di *Nintendogs*, tuttavia, costa caro: abbiamo a che fare con un personaggio a bassa complessità (il cane, appunto), e con un mondo di gioco altrettanto semplificato. Come nota Andrea Salvi sul numero di dicembre di 'Duellanti', queste relazioni (in *Nintendogs* come in *The Sims*) sono asimmetriche, poiché l'utente non è gettato nel mondo di gioco attraverso un alter ego dotato a sua volta di un sistema emotivo. Gli autori di *Façade*, un 'interactive drama' sviluppato in ambito accademico, hanno cercato di ovviare al problema assegnando al giocatore un ruolo di umano fra gli umani, capace per di più di comunicare verbalmente, tramite la scrittura. Ma è proprio a livello della comunicazione che si ricrea nuovamente un'asimmetria irrecuperabile (i personaggi non giocanti hanno a disposizione un set finito di possibili sceneggiature semi-sequenziali).

No, il problema di come stabilire uno scambio emotivo fra gli abitanti di mondi virtuali non è di imminente soluzione. Affinché si possano generare relazioni emotive complesse è necessario che tutti i partecipanti alla relazione (includendo l'alter ego del giocatore) dispongano di un sistema di stati interni, e che gli stati interni vengano comunicati nei termini propri di ognuno dei partecipanti (vi innamorereste di una persona di cui potete costantemente verificare i parametri 'interesse', 'eccitazione', 'noia'?). Nel campo dei media interattivi la strada da fare è ancora lunga, e probabilmente passa tanto dalle sedi dei game developer quanto dalle università, richiedendo il design di nuove interfacce uomo-macchina così come l'elaborazione di modelli di gameplay inediti. Ma è una strada che vale la pena di percorrere.

"Solitamente i personaggi dei videogame sono involucri vuoti, incapaci di rispondere emotivamente al mondo che li circonda. Per questo i giochi online hanno un appeal tanto intenso"

Massimo Maietti (massimo.maietti@tin.it) è l'autore del volume 'Semiotica dei videogiochi'. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

Videogame in TV: incompatibilità, incomprensioni, incompetenza (2 di 2)

Riprendiamo le fila del discorso: nell'era digitale, la televisione arranca. L'utenza più giovane, nata e cresciuta in un paradigma interattivo e dinamico, non si trova a suo agio con un medium statico, tendenzialmente stitico. Non a caso gli anglosassoni lo chiamano "the idiot box". Abituato ad esperienze reattive, intense e seducenti su console e personal computer, l'utente videoludico medio non può che trovare risibili le chimeriche promesse della 'televisione interattiva': tra un ricevitore digitale e una console c'è la stessa differenza che intercorre tra un triciclo a pedali e una motocicletta Ducati. La televisione è il medium della generazione pre-Internet, una generazione (grazie al cielo) in via di estinzione. In questa fase di transizione, la televisione resta un medium di massa, nel senso che è capace di *ammassare* pubblici differenti, laddove il videogame conserva una natura necessariamente più elitaria. Sotto questa ottica risulta perfettamente comprensibile la scelta di Microsoft di presentare Xbox 360 su emptyv, pardon, MTV, il canale più global-popolare del mondo.

Per tutti i giocatori che non usano la televisione come monitor, esiste una cospicua produzione a loro indirizzata. Non parlerei tanto di ibridazione di linguaggi, quanto piuttosto di crasso sfruttamento del medium videoludico da parte della televisione, sempre alla ricerca di nuove fonti di guadagno per tamponare l'emorragia di sponsor e spettatori. Negli Stati Uniti sta riscuotendo un buon successo G4: Video Game Television (www.g4tv.com/main.html), che trasmette programmi dedicati ai videogiochi ventiquattro ore al giorno, promuovendo la *cultura del gioco*, anziché quella dell'ipermercato di provincia. Lanciato nell'aprile del 2002 da un'azienda del gruppo Comcast Corporation e sfortunatamente non visibile in Europa, il network propone un palinsesto molto ricco. Oggi è disponibile nelle case di circa cinquanta milioni di famiglie americane. Tra i numerosi programmi interessanti spiccano 'Game Makers' dedicato a progettisti dei videogiochi, 'Electronic Playground' e 'Players', una sorta di 'MTV Cribs' adattata per la tribù che gioca.

A proposito di MTV, dal 2004 il lifestyle channel statunitense ha introdotto sui palinsesti di MTV2 l'originale programma 'Video Mods' (www.mtv2.com/#series/13696), uno show che miscela videoclip e videogame in modo creativo. Prodotto da Alex Coletti, 'Video Mods' riscrive i video musicali con i personaggi dei videogiochi, ambientandoli in scenari interamente tridimensionali grazie al contributo del Center for Computing Research dell'Università SUNY di Buffalo. Del resto, l'estetica videoludica e quella di MTV presentano più di un'affinità.

L'Inghilterra ha prodotto un numero consistente di show dedicati ai videogiochi sin dai primi anni '80. Nell'ultimo lustro si sono distinti quelli condotti dall'esuberante Violet Berlin (www.whizzbang.tv/violet.html). Tra il 2001 e il 2004, Berlin ha scritto e presentato 'GamePad', uno show di trenta minuti sulla cultura dei videogiochi. Il merito dello show, prodotto da WhizzBang TV e diretto da Gareth Jones e dalla stessa Berlin, è stato quello di 'sdoganare' il medium tra un pubblico di non appassionati. Soprannominato "la voce intelligente del videogioco", 'Game Pad' è stato seguito da oltre tre milioni di spettatori nel corso di quattro stagioni.

Il canale britannico ITV propone ormai da diversi anni 'Cybernet' (ritrasmesso, tra gli altri, dalla gloriosa TSI, la Televisione della Svizzera Italiana), un magazine quotidiano dedicato al mondo dei videogiochi che si è ritagliato un pubblico di affezionati tra gli adolescenti. Per restare nel Regno Unito, citiamo en passant 'Gamesville', uno show tardo-pomeridiano di Sky One che enfatizza la nozione di competizione rispetto alla mera esibizione del videogioco. Poderosa, inoltre, la produzione di GamerTV (www.gamer.tv), una joint venture tra TWI (il ramo televisivo del gruppo IMG) e PCWW, una delle compagnie leader nel settore della telecomunicazione in Asia, responsabile di show di successo come, 'Gamiacs', 'When Games Attack', 'Around The World in 80 Games', regolarmente trasmessi da canali come Nickelodeon, Bravo, Discovery Channel e Fox.

Il miglior programma videoludico resta 'Time Commanders' (www.totalwar.com/time.htm), prodotto dalla BBC e da Lion Television. Lo show, che ha debuttato nel settembre del 2003 ed è tuttora in onda, si serve del medium videoludico per riprodurre virtualmente alcuni eventi storici cruciali, tra cui battaglie campali, celebri assedi, scontri all'ultimo sangue. Due squadre formate da quattro partecipanti prendono parte in studio alla simulazione elettronica di un conflitto, come la battaglia di Cannae o di Boudicca. La tecnologia usata per la simulazione è nientemeno che un videogame, o meglio il motore di uno degli strategy game in tempo reale di maggior successo di tutti i tempi, *Rome: Total War*. A differenza di molti altri programmi che trivializzano e banalizzano il videogame, 'Time Commanders' lo adatta al medium televisivo senza snaturarlo.

Il trend più interessante è il successo crescente del videogame inteso come e-sport: negli ultimi anni, il numero di competizioni internazionali e nazionali dedicate al medium interattivo è cresciuto esponenzialmente. Le più importanti sono la CPL (Cyberathlete Professional League), i WCG (World Computer Games) e la ESWC (Electronic Sports World Cup), che complessivamente vantano decine di migliaia di iscritti, premi in denaro di svariati milioni di dollari e una comunità in grande espansione. Pur non raggiungendo i livelli della Corea del Sud (in cui le gare videoludiche sono trasmesse in diretta, ventiquattro ore su ventiquattro, da cinque network televisivi), anche le emittenti statunitensi stanno mostrando un interesse crescente per il videogame teletrasmesso.

"Sorge spontanea la domanda: in questo turbinio di produzioni e ibridazioni, l'Italia che fa? Come sempre, è in pausa"

Recentemente, la casa di produzione televisiva Reveille LLC e l'agenzia svedese Bringiton hanno annunciato lo sviluppo di un reality show a tema videoludico. Il programma seguirà gli exploit di Les Seuls, un clan di giocatrici svedesi di *Counter-Strike*, lo sparatutto in soggettiva più popolare in rete, che partecipa ai campionati americani (www.playus.tv). Da segnalare che il clan è composto interamente da giocatrici femminili, fenomeno tutt'altro che comune per un titolo particolarmente brutale.

Sorge spontanea la domanda: in questo turbinio di produzioni e ibridazioni, l'Italia che fa? Come sempre, è in pausa.

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Videoludica. Game culture' (www.videoludica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

MIGHTIER THAN THE SWORD

Gary Penn

Giocatori artificiali

Il futuro dei videogiochi vede tutti giocare con i medesimi titoli nello stesso momento, distanti ma al contempo uniti a formare un'unica comunità. Be', diciamo che questo è solo uno dei possibili futuri che ci vengono proposti. Anche perché, a dirla a tutta, che ci piaccia o meno ci sarà sempre qualcuno a pochi metri da noi da sfidare o con cui giocare in cooperativa, con cui confrontarsi o da consultare per consigli, da cui prendere in prestito o con cui scambiare nuovi giochi, sezioni di giochi e persino nuove regole. E sapremo sempre che abbiamo almeno un interesse in comune: il gioco in questione. Fra i tre produttori di hardware, Microsoft è sicuramente quello che sta accogliendo nel migliore dei modi l'emergente comunità globale di giocatori, e con l'arrivo di Xbox 360 il suo già apprezzabile servizio Live è destinato a compiere una metamorfosi nel più generale concetto di 'Always Live Enabled'.

Sony sembra non avere ancora le idee chiare su cosa significhi la connettività 'out of the box', mentre Nintendo, poco sorprendentemente, va per la sua strada e continua a tenersi lontana dal gioco a distanza, preferendo concentrarsi sulla connettività, e dedicando la propria attenzione ai titoli stessi piuttosto che a facilitare l'incontro fra giocatori diversi. La connettività sta avendo un effetto dirompente sul mondo intero. Sin dall'alba di Internet la mia memoria, una volta enciclopedica, si è atrofizzata in maniera imbarazzante perché ora so che qualsiasi cosa mi serva sapere o stia cercando di ricordare è di solito ad un tiro di Google. È la versione moderna dell'Alzheimer.

È inevitabile che tutto sarà sempre connesso ovunque. Ma non che tutti vorranno trarne vantaggio a fini ludici. Non sempre e non con ogni cosa, comunque. Giocare a un titolo come *Guru Logic Champ*, rimanere bloccati a un livello, trovare all'istante qualcuno in qualche parte del mondo che possa dare una mano e mostrarmi una possibile soluzione come se fosse al mio fianco... Be', non è male.

Ma altri titoli come *Tetris* li gioco come se stessi masticando una gomma o leggendo, per passare il tempo, per mio divertimento personale. Non ho bisogno e non voglio che altri vengano coinvolti come spettatori o partecipanti. Vedete, ultimamente è davvero raro che voglia giocare contro dei nemici o degli avversari umani agguerriti. Preferisco gente tranquilla, giocatori il cui obiettivo è quello di rendere il più piacevole possibile il tempo in cui giochiamo insieme e non di lasciarmi amareggiato e svuotato. Purtroppo la cosa è possibile solo grazie ai giocatori artificiali.

Questi possono essere considerati come automi senza discernimento. Oppure possono essere interpretati effettivamente come giocatori, artificiali sì, ma dai tratti umani, dotati di personalità individuali ma anche di limitazioni: qualità che cerchiamo di inculcargli mediante quella che viene definita 'intelligenza artificiale'. L'illusione dell'errore umano (perdere la palla, affrontare la curva troppo velocemente, fallire il colpo) avviene preferibilmente nel modo più spettacolare possibile e con tempismo impeccabile: ovvero nel momento più importante, proprio come al cinema. I giocatori artificiali non devono giocare per vincere, ma solo per fare in modo che il giocatore si diverta. A differenza di quelli reali, i giocatori artificiali sono contenti di fare tutto il lavoro sporco e palloso, di fare quello che gli viene detto quando ce n'è bisogno e di interpretare quei ruoli che nessun'altro vorrebbe impersonare. Con i giocatori artificiali, c'è più spazio per il dramma (stanno persino cominciando a controllare le telecamere virtuali).

Il fatto è che di solito è molto più divertente comandare che essere comandati, a prescindere da quanto sia bilanciato il gioco. È possibile confondere e sfruttare i giocatori artificiali in modi che farebbero diventar matti dei giocatori reali. D'altro canto chi vorrebbe essere vittima di una simile persecuzione oppure interpretare una parte secondaria? La verità è che quando giochiamo, vogliamo essere i protagonisti. C'è qualcuno a cui solletica l'idea di essere Zombie #453 in una ipotetica versione massive multiplayer di *Resident Evil*?

I giocatori reali sono parte integrante del divertimento solo quando a) li conoscete, b) vi trovate nel medesimo spazio reale e c) non giocano sulla difensiva. Giocare a distanza con sconosciuti può essere un'esperienza senz'anima, specialmente se c'è poco spazio per la chat e se il loro unico scopo è quello di vincere: ancor di più se sono forti e conoscono alla perfezione le regole del titolo in questione. Perdere è un conto, farsi prendere ripetutamente a calci nel culo un altro, ma non divertirsi assolutamente mentre questo accade è la morte vera.

Trovo che una partita a dieci giocatori nella stessa stanza, impegnati sulla stessa console, sullo stesso schermo e nella stessa area di gioco a, per esempio, *Bomberman* per Saturn sia molto più coinvolgente ed emozionalmente gratificante dell'ultimissimo FPS giocato via LAN (e non parliamo di modem, banda larga o meno), non solo perché una simile miscela di persone di solito è più variegata (di sicuro ha livelli di testosterone decisamente più bassi), ma perché la socialità è tangibile. C'è un'ovvia presenza fisica. È più conveniente e drammatico prendersi in giro di persona che attraverso un sistema di instant messaging o un microfono. Le reazioni non potrebbero essere più 'live' di così.

"I giocatori artificiali sono contenti di fare tutto il lavoro sporco e palloso, di fare quello che gli viene detto quando ce n'è bisogno e di interpretare quei ruoli che nessun'altro vorrebbe impersonare"

Quanto scritto finora riflette il lento mutare delle mie abitudini di gioco: da banchetti orgiastici e pantagruelici, a spuntini occasionali, con il gioco inteso nella sua forma più pura di divertimento senza pretese piuttosto che di vera e propria sfida. Giocare per partecipare piuttosto che per vincere. E sono lieto di comunicare che ogni giorno che passa scopro che siamo sempre di più a voler giocare a questo modo.

Gary Penn ha iniziato la sua carriera con Zzap!64 per poi lavorare per BMG e DMA Design. Attualmente realizza giochi per Denki

VUOI SAPERE TUTTO SUI TUOI EROI?

SEGUILI OGNI MESE SU

PSM

LA RIVISTA INDIPENDENTE PIÙ IMITATA IN ITALIA

Interamente dedicata al mondo PlayStation
con notizie, anteprime e recensioni per PS2 - PSP - PS3.

E per un solo euro in più...

PSM DVD

Il disco con i video di tutti
i migliori giochi del momento!

I più attesi da Videogiochi

Snake Plissken's Escape
Annunciato tre anni or sono e previsto per quest'inverno, il tie-in della serie si è perso nelle nebbie della baia di Yokohama. Ma **Videogiochi** sa pazientare.

Rumble Roses XX
Sulla console Microsoft manca ancora un picchiaduro degno di questo nome. Forse il titolo Konami non innoverà, ma almeno è sempre un piacere da ammirare.

Sonic the Hedgehog
Dopo il flop colossale di *Shadow the Hedgehog*, la speranza è che la potenza computazionale di 360 riesca a far correre il porcospino blu veloce come un tempo.

Il nuovo gioco di Inis
Finora si è vista solo una tech demo del motore di questo action adventure, ma la sola idea che il team di Quendan sia al lavoro su Xbox 360 basta e avanza.

Vecchio è bello

Come sopravvivere alle sirene dell'alta definizione?

Potete dire quello che volete dei televisori CRT: i neri sono più neri, le immagini più definite, i colori più caldi... La verità è che per tutti i giocatori questi schermi adesso hanno un problema enorme, non hanno futuro.

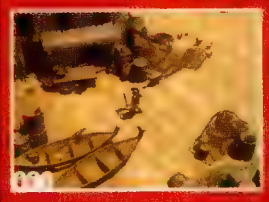
L'arrivo di 360 comporta, fra le altre cose, che il vostro buon vecchio televisore non sia più sufficientemente buono. Anche se possedete il non plus ultra dei televisori CRT, non è abbastanza. E quanti di voi possiedono un televisore di fascia alta? Magari è un TV piccolino, perché lo spazio a disposizione è fin troppo ridotto, magari lo schermo non è piatto come si vorrebbe, magari non è nemmeno widescreen. Tutte caratteristiche su cui si potrebbe allegramente chiudere un occhio se il televisore in questione stesse per tirare le cuoia: "Ok, non è il massimo, ma tanto sta per esplodere, quindi posso cambiarlo senza remore". Ma con ogni probabilità non è affatto così.

Questo rende il passaggio ad un HDTV ancora meno razionale (provate a spiegare a vostra moglie le ragioni per cui vogliate dilapidare due stipendi nell'acquisto di un nuovo schermo quando quello vecchio funziona egregiamente). E, vista la latitanza di buone notizie sul fronte delle trasmissioni televisive ad alta definizione, comprare un HDTV significa investire una somma copiosa di denaro 'semplicemente' per giocare. Ma ne vale la pena? In una parola, sì. I vostri occhi saranno i primi ad apprezzare il cambiamento: il passaggio dalle immagini ridotte e sfocate del televisore della stanza da letto a un trionfo di solidità visiva in 16:9 rappresenta una differenza facilmente percepibile, con occhi e cervello che si abituano immediatamente ad avere di fronte un mondo virtuale mai così credibile. Non si parla più di un futuro lontano, ma di presente.

E se uno non volesse passare all'alta definizione? Si perderebbe tutto? In una parola, no. Un buon televisore resta un buon televisore, e i giochi per 360 appariranno comunque migliori di quelli della generazione precedente (si vedano anche gli esempi a pagina 046). E tutti gli altri benefici, da Live Arcade ai controller wireless, ovviamente restano tali a prescindere dal tipo di televisore utilizzato. Inoltre, fra qualche anno, quando il prezzo degli HDTV sarà finalmente accessibile e vi deciderete a sostituire il vecchio CRT, avrete di fronte a voi un mese di riscoperta, in cui recuperare vecchi titoli per ammirarli nella gloria dell'alta definizione.

Il che conduce al problema di come valutare questi titoli. "Il lavoro profuso da ABC nel realizzare il comparto audiovisivo di *XYZ* è sbalorditivo". Va bene, ma stiamo parlando di una grafica e di un sonoro che mostreranno la differenza solo su un HDTV widescreen supportato da un impianto 7.1 (la configurazione pensata dagli sviluppatori) o di un qualcosa percepibile anche se giocato su un normale televisore stereo? Il problema non è ovviamente nuovo, visto che riguarda da anni i titoli per PC. Basti guardare *Tycoon City: New York* (p.034): potenzialmente è una simulazione di fronte a cui levarsi tanto di cappello, ma quale PC bisognerà possedere per gustarla completamente?

La distanza fra teoria e pratica non è mai stata così ampia ed è indubbio che l'esperienza ludica su 360 possa cambiare radicalmente se affrontata in alta definizione, nella gloria del dolby surround e con un hard disk a disposizione. Bisognerà rifletterci. Nel frattempo, se vi servissero una decina di televisori CRT, dalle dimensioni più disparate, sapete pure a chi rivolgervi...



Full Spectrum Warriors: Ten Hammers (PC, PS2, Xbox) p030
Splinter Cell 4: Double Agent (360, GC, PC, PS2, Xbox) p028
[illegible] p039
[illegible] p036
TOCA Race Driver 3 (PC, PS2, Xbox) p032
Tourist Trophy: The Real Riding Simulator (PS2) p040
Tycoon City: New York (PC) p034
World of WarCraft: The Burning Crusade (Mac, PC) p038

Splinter Cell: Double Agent

Con questo nuovo capitolo, Ubisoft sembra intenzionata a condurre la serie verso orizzonti inesplorati. *Splinter Cell* si evolve, a partire dal look del suo protagonista

I filmati di intermezzo sono stati realizzati con grafica in real time, e richiedono talvolta l'intervento attivo del giocatore, chiamato a compiere scelte importanti

Non spaventino le foto a corredo di questo articolo: più che rispondere ad un trend attuale, l'ambientazione carceraria e il rinnovato look di Sam Fisher derivano dalla particolare impostazione narrativa voluta da Ubisoft. In questo quarto episodio Sam Fisher appare rasato, tatuato e con undici condanne a vita pendenti sul capo: si tratta ovviamente di una messa in scena, di una complessa copertura, che riflette però due degli aspetti principali di *Double Agent*.

In primo luogo, la necessità di rinnovare il brand ha spinto Ubisoft ad interessarsi maggiormente alla vita privata e al profilo psicologico del suo protagonista, presentandolo reduce da una sofferta tragedia personale (la morte della figlia in un incidente stradale) e alle prese con un logorante senso di colpa, legato alla lontananza di Sam dalla figlia nei suoi ultimi momenti di vita. Dopo alcuni mesi di profonda depressione, passati lontano da terroristi e basi segrete, Sam chiede e ottiene di essere assegnato ad una nuova missione. Comincia così la sua infiltrazione nell'armata di John Brown, un'organizzazione criminale ancora sconosciuta, il cui unico membro noto (tale Jamie Washington) è in carcere con l'accusa di omicidio colposo. Presentato agli Stati Uniti come uno spietato assassino in virtù di crimini fittizi attribuitigli dalla stampa nazionale, Sam ottiene la credibilità sufficiente per passare da pericoloso criminale ed essere incarcerato nella cella adiacente a quella di Jamie Washington, nella prigione di Ellsworth, Kansas. È qui che inizia la sua nuova 'missione': Sam ha l'obiettivo di conquistare la fiducia di Jamie Washington e della sua organizzazione, per comunicare poi a Lambert e all'NSA i particolari riguardanti la natura e i fini dell'Armata John Brown. Ma l'obiettivo principale dell'agente, forse, è raggiungere l'emancipazione dal dolore e dal senso di colpa che la morte della figlia gli ha lasciato. La permanenza in carcere, la fuga e l'infiltrazione nelle fila dell'Armata John Brown potrebbero costituire un percorso di redenzione per Sam necessario.

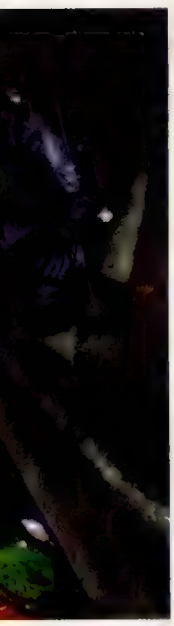
Oltre alla rinnovata attenzione per il lato psicologico del suo personaggio di punta, Ubisoft ha dimostrato l'intenzione di modificare le fondamenta stesse della saga, conducendo l'esperienza proposta dal suo stealth game verso orizzonti prima non

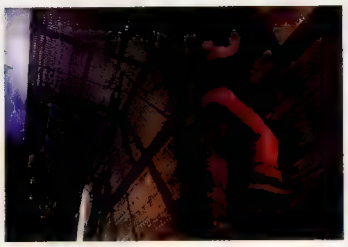
"Come in *Fable* e in *Star Wars: KOTOR*, sarà possibile compiere scelte di carattere morale che incideranno sugli sviluppi dell'avventura"

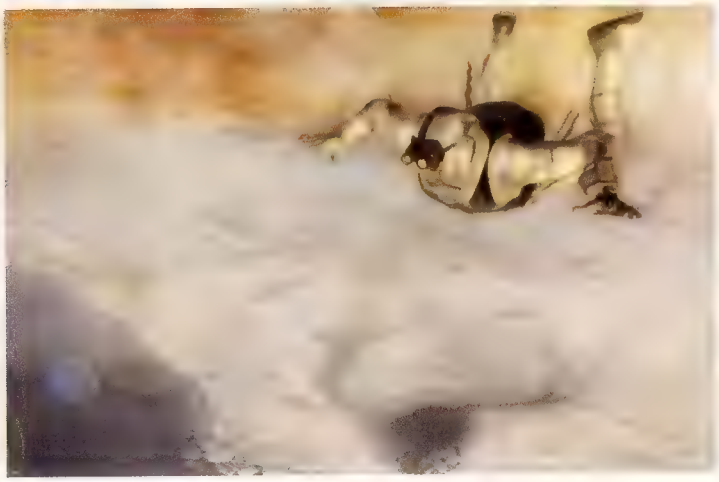
contemplati. L'ambientazione carceraria e la necessità, in alcune fasi, di guidare un Sam Fisher privo del consueto equipaggiamento, conducono direttamente alle innovazioni strutturali cui è andato incontro il gameplay. La rivolta scatenata da Sam e Jamie a Ellsworth mostra le prime applicazioni pratiche di queste innovazioni: muovendosi attraverso celle e corridoi impegnati da carcerati e secondini in lotta tra loro, Sam può decidere di passare inosservato alle spalle delle guardie, sfruttando la baraonda, o di contribuire ad aumentare quest'ultima, affinché il caos sia totale e la fuga dal carcere ulteriormente agevolata. Scelte simili si ripresentano anche all'aperto, dove all'approccio più pacatamente stealth si accompagna l'opportunità costante di creare dei diversivi (come ad esempio far esplodere un'autovettura in una strada affollata) per poter poi dileguarsi senza doversi preoccupare tanto del rumore prodotto.

Questa rinnovata libertà decisionale è presente inoltre ad un livello più profondo. Come in *Fable* e in *Star Wars: KOTOR*, anche in *Splinter Cell: Double Agent* sarà

Sistema: **360, GC, PC, PS2, Xbox**
Produttore: **Ubisoft**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Stati Uniti**
Data d'uscita: **Primavera 2006**







possibile compiere scelte di carattere morale che incideranno (sembra finalmente in modo sostanziale) sugli sviluppi dell'avventura. L'esempio più illuminante è fornito dagli eventi che hanno luogo in seguito alla fuga di Sam dal carcere. Trovatosi al cospetto del capo dell'Armata John Brown, Sam è 'invitato' a fornire una prova del suo sangue freddo e della sua spietatezza criminale sparando a bruciapelo al pilota dell'elicottero che ha aiutato lui e Jamie a fuggire. La scelta sta al giocatore: uccidere il poveretto con un colpo alla testa, guadagnandosi così il rispetto e la fiducia dell'Armata (ma divenendo un assassino) o abbassare la pistola, generando sospetti ma conservando l'integrità morale. Ciò acquista una valenza ludica oltre che etica: ottenere la fiducia dell'Armata John Brown significherà avere libero accesso al suo quartier generale e poter svolgere il proprio incarico di spia con più facilità; viceversa, indurre al sospetto i terroristi renderà la raccolta di informazioni più difficile e pericolosa, precludendo l'indagine di alcune aree della base dell'Armata.

È ovviamente troppo presto per quantificare l'incidenza di tali innovazioni sull'esperienza finale, ma è certo che *Splinter Cell: Double Agent* conserverà ognuno dei tratti che hanno garantito il successo dei prequel: l'azione silente e furtiva da spia, le meccaniche basate sull'occultamento dei cadaveri e, naturalmente, la trama fantapolitica nata dalla penna di Tom Clancy. Senza contare l'aspetto tecnico, soprattutto quello della versione per Xbox 360, che in questo quarto episodio si annuncia particolarmente notevole.

All'uso della forza e delle doti atletiche di Sam, necessarie per arrampicarsi sui muri e fuggire, si accompagnerà la necessità di collaborare con bot alleati per raggiungere il proprio obiettivo

Full Spectrum Warriors: Ten Hammers

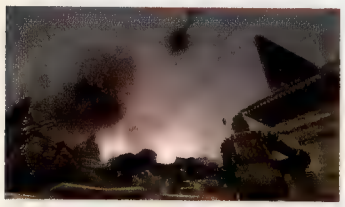
Pandemic affianca al realismo dei combattimenti un valore ancora più importante: quello emozionale

La protezione offerta dagli elementi dello scenario dipende dal loro grado di resistenza: ripararsi dietro una macchina ha senso solo fintanto che i suoi finestrini non crollano sotto i colpi nemici

C'è stato un periodo in cui sembrava che ogni sviluppatore di titoli militari di un certo blasone non potesse fare a meno di realizzare qualcosa per l'esercito americano. Sebbene profondamente diverso dall'universalmente noto *America's Army*, *Full Spectrum Warrior* fu progettato non tanto per reclutare nuove leve, quanto per intrattenere l'esercito stesso. Stando a quanto dichiarato dagli sviluppatori di Pandemic, infatti, la maggior parte dei soldati possiede un Xbox nei propri alloggi, e il piano finanziato dal governo americano era quello di creare qualcosa che potesse distrarli nel tempo libero, rafforzando contemporaneamente principi tattici fondamentali. Al team vanno riconosciuti inoltre due meriti: il primo è quello di aver sviluppato una versione commerciale del gioco; il secondo di aver sfruttato la 'sponsorizzazione' dell'esercito americano per convincere il publisher alla pubblicazione di un titolo ben diverso da qualsiasi altro simulatore militare.

Il che non significa che il primo *Full Spectrum Warriors* fosse esente da difetti. Anzi, il problema principale del titolo THQ era quello di non sfruttare adeguatamente il suo potenziale. Di simulazioni belliche dual-squad-based che miscelano azione e strategia non ce ne sono certo molte, pertanto essendo il primo del suo genere non era facile prevederne le debolezze, ma è un dato di fatto che le origini del gioco come simulazione d'addestramento avessero canalizzato eccessivamente la direzione del progetto. Esistono pertanto valide ragioni per avvicinare il più indipendente seguito, *Ten Hammers*, con maggiore ottimismo.

"La modalità di 'fuoco di precisione' permette di controllare ogni soldato e di sparare con l'arma in sua dotazione da una visuale in soggettiva"



I soldati non possono passare troppo tempo in spazi aperti o la ricompensa sarà una bella pallottola nella cervice. Il rischio di esporsi può essere assunto se un'altra unità vomita fuoco di soppressione sul nemico, e questo vale solo per brevi lassi di tempo. Niente di più distante da un FPS

Il gioco prende il nome da un ponte (fittizio) in una location mediorientale (fittizia) chiamato Tien Hamir, bastardizzato dai soldati yankee nel Ten Hammers di cui sopra. Le dodici missioni di gioco sono divise in quattro capitoli distinti, ciascuno offerente una diversa prospettiva sulla medesima storia. Questa soluzione fornisce un utile strumento di narrazione (in un capitolo è possibile ad esempio vedere una torre crollare all'orizzonte, mentre in un altro è proprio il giocatore ad essere incaricato della sua demolizione), ma serve anche a rendere possibile la novità principale di questo sequel: la possibile morte dei propri soldati.

Il team nega qualsiasi relazione fra le sempre più drammatiche perdite dell'esercito USA in Iraq e la maggiore vulnerabilità emozionale di questo sequel, ma è davvero difficile credere che le notizie provenienti ogni giorno dal Medio Oriente non ne abbiano influenzato il lavoro, quantomeno a livello subconscio. I propri soldati non sono più 'incapacitati' dai proiettili nemici che ne attraversano gli organi vitali: una volta morti, non possono più resuscitare miracolosamente nella missione successiva. Ma ciò non comporta il sacrificio della loro personalità: il numero dei dialoghi è quadruplicato mentre quello dei soldati di rimpiazzo sta raggiungendo le 80 unità, ciascuna individualmente modellata e doppiata. È solo grazie alle differenti prospettive sulla storia che questa caratteristica può avere ragione di esistere (i soldati abbattuti non sono necessari in seguito visto che i vari capitoli si sviluppano nel medesimo arco temporale) senza spezzare il fluire della narrazione. In Pandemic vogliono che il giocatore si preoccupi dei propri uomini quanto basta per prevenirne l'abbattimento, ma al tempo stesso sono consapevoli che l'immortalità dei soldati comprometta l'autenticità del gioco.

The Hammers si poggia sul medesimo motore del prequel (ottimizzato per permettere maggiore volume e dettaglio delle unità militari) e sui quattro anni di interazione con l'esercito, ma i cambiamenti apportati derivano quasi esclusivamente dal feedback dell'utenza. L'elemento più discusso del titolo originale era rappresentato dall'impossibilità di far fuoco personalmente. Si poteva ordinare ai propri uomini di sparare in una particolare direzione, ma l'azione veniva poi eseguita dall'IA. L'introduzione di una modalità di 'fuoco di precisione' permette ora di assumere il controllo diretto di ogni soldato, in qualsiasi momento, e di sparare con l'arma in sua dotazione da una visuale

Sistema: **PC, PS2, Xbox**
Produttore: **THQ**
Sviluppatore: **Pandemic Studios**
Origine. **Stati Uniti**
Data d'uscita: **Marzo**

Un'unica città fa da scenario a tutte le missioni proposte da *Ten Hammers*, una città deliberatamente disegnata per non essere associabile ad alcun territorio specifico. La volontà di proporre un'ambientazione completamente fittizia è legata al desiderio di Pandemic di evitare qualsiasi controversia

In *Ten Hammers* i propri soldati possono entrare negli edifici e guadagnare così il vantaggio tattico della posizione soprelevata. Questo dovrebbe conferire alla città un ruolo ben più significativo rispetto a quello di semplice corredo scenografico per i labirinti del prequel

in soggettiva. Il rovescio della medaglia è rappresentato dal fatto che questa procedura espone completamente al fuoco nemico e pertanto le probabilità che il soldato venga ucciso tendono ad aumentare. È una scelta di game design interessante, che consente di cecchinare nei momenti più delicati, impedendo però all'utente di sovvertire completamente la natura del gioco.

Altre novità importanti sottendono la modalità multiplayer di *The Hammers*, prevista per tutti i formati. *Full Spectrum Warriors* funzionava come uno strategico a turni, con i movimenti dei nemici limitati dalla propria posizione. Permettere ad altri giocatori di controllare gli avversari elimina completamente queste misure cautelative, il che ha reso necessario un ripensamento della dinamica di gioco. L'azione è quindi molto più veloce, e quella che poteva essere definita una meccanica a turni è ora completamente in tempo reale. Di conseguenza, ciò ha portato Pandemic a presentare un'esperienza simile anche nella modalità singleplayer: il sistema di controllo è stato reso più immediato, i comandi raddoppiati in numero ma più facilmente accessibili, mentre il cursore di posizionamento appare migliorato, permettendo di impartire ordini 'al volo' e più fluidamente. Esiste inoltre la possibilità di comandare un team dalla prospettiva di un altro (il che dovrebbe limitare il macchinoso pendolarismo fra capo-gruppi del prequel). A completare il tutto figura la possibilità di richiedere il supporto di Bradley ed elicotteri nel bel mezzo dell'azione, innalzando non di poco il livello di spettacolarità dei combattimenti senza inficiarne il tatticismo.

L'opzione multiplayer introduce altre idee meritevoli di investigazione. Come accade nella serie di *Splinter Cell*, i partecipanti affrontano di fatto due giochi diversi a seconda che controllino le forze della coalizione o quelle dei ribelli mediorientali (di non meglio precisata nazionalità). Nei panni del nemico il gioco smette di essere squad-based ponendo ai comandi di un soldato alla volta, ma con una più ampia gamma di abilità a disposizione, tra cui lo sniping. Ogni mappa presenterà ad entrambe le parti una missione conflittuale da portare a termine, evitando così che il gioco si trasformi in un semplice nascondino in ambienti urbani.

Il codice è ancora in fase pre-alpha, e con diversi mesi mancanti all'uscita è difficile capire se le novità di *Ten Hammers* siano in grado di risolvere i problemi di ripetitività che affliggevano il primo *Full Spectrum Warrior*. Ma allontanandosi dal realismo a tutti i costi che contraddistingueva quest'ultimo, non ci sono dubbi che Pandemic abbia allargato a dismisura il potenziale del gioco.

Sicurezza

L'interfaccia di *Ten Hammers* presenta un inedito indicatore deputato ad illustrare l'efficacia in combattimento del team. Rimpiazzando i simboli che apparivano in precedenza sulla testa dei nemici, la barra indica il potenziale offensivo dei soldati sotto il controllo del giocatore. In una situazione ideale la barra è vuota, il che significa che i propri uomini si trovano in una posizione sicura, al riparo dal fuoco nemico e in grado di usare efficacemente le armi. All'aumentare della loro vulnerabilità e al diminuire della possibilità di rispondere al fuoco, la barra inizia a riempirsi per indicare il pericolo, impedendo all'utente di portare a termine certi compiti. Lo scopo di tutto questo è incoraggiare il pensiero tattico, anteporre la sicurezza all'assalto, proprio quello che dovrebbe fare un buon soldato.

TOCA Race Driver 3

Messo in naftalina *Colin McRae Rally*, Codemasters rispolvera il suo secondo brand automobilistico per importanza

La modalità Pro-Simulation vanta il grado di realismo più elevato, con danneggiamenti iper-credibili e reazioni differenti a seconda della superficie su cui si corre (come nel caso dello sterrato in foto)

Le auto da corsa del passato fanno paura: incredibilmente leggere e con un carico di cavalli impressionante, erano vetture che solo dei pazzi potevano portare al limite su circuiti dalle vie di fuga inesistenti e senza la minima garanzia di sicurezza. Pensate ad esempio alle vetture di Formula 1 degli anni '60, alla Lotus-Ford 49 magari: 415 cavalli per una quattroruote da mezza tonnellata. Un incubo più che una vettura da sogno. Ma è proprio al volante della Lotus pilotata un tempo da Jim Clark che si riesce a comprendere nel modo più immediato possibile quanto Codemasters sia riuscita ad ottenere con l'ultimo episodio di *TOCA*: si notano i miglioramenti grafici, ovviamente, e un orecchio attento riuscirà anche a distinguere un uso più accurato del sonoro, ma la sensazione più forte è quella di pericolo. Guidare una Lotus 49 in *Race Driver 3* fa paura, come se stesse per accadere qualcosa di brutto ad ogni curva. Probabilmente la stessa cosa che pensavano Clark e colleghi quasi 40 anni or sono.

Il realismo ha sempre rappresentato la peculiarità della serie *TOCA*, ma gli sviluppatori britannici non avevano mai raggiunto simili vette in passato. Il comportamento e il controllo delle vetture sono stati oggetto di revisione per offrire un'autenticità senza precedenti (in particolare nella modalità Pro-Simulation, indirizzata ai fan più esigenti di *TOCA*) e anche se non tutte le discipline automobilistiche proposte convincono alla stessa maniera (anche se non c'è niente di davvero mediocre, a differenza delle sezioni rally dell'ultimo episodio, per esempio), nella maggior parte dei casi la corsa virtuale appare come una fedele riproduzione della controparte reale.

Fra le opzioni disponibili non mancano quelle multiplayer (LAN e online), con tanto di sessioni di qualifica e campionati customizzabili, oltre a modalità d'impronta arcade come le gare ad eliminazione

"Viste le premesse, *TOCA Race Driver 3* è probabilmente il gioco di guida più ambizioso che si sia mai visto negli ultimi anni"

Videogiochi non è solita innamorarsi dei numeri, ma quando si hanno oltre 70 vetture modellate su altrettante controparti reali, 80 circuiti per 35 categorie differenti e qualcosa come 120 campionati diversi, come in *TOCA Race Driver 3*, è difficile non rimanere genuinamente impressionati

Questa ricerca di nuovi livelli di simulazione si estende ai meccanismi e alle leggi che regolano le gare motoristiche nel mondo reale: tutte le discipline possono essere affrontate scegliendo di rispettare le regole che le governano (procedure di qualificazione, rispetto delle bandiere dei commissari di gara, ecc.), con l'ovvia interazione di elementi come consumo carburante, temperatura e usura pneumatici a pregiudicare l'andamento della gara. Di fronte a una simile cura per ogni particolare, non c'è da stupirsi nell'apprendere quanto drasticamente sia cambiato il sistema di danneggiamento delle quattroruote: oltre ai soliti problemi al cambio, allo sterzo e alle sospensioni in seguito ad una guida poco assennata, eventi come lo scoppio di una gamma, la deformazione della carrozzeria o il distacco di un alettone (con conseguenze sull'aerodinamica del mezzo e sul suo comportamento su strada), il surriscaldamento del motore e lo scoppio del radiatore attendono i piloti che non hanno cura del proprio veicolo.

Il vantaggio più grande di un modello così realistico è rappresentato dal maggior senso di coinvolgimento per il giocatore: in *Race Driver 3* gli incidenti sono importanti non solo perché possono significare la fine istantanea di una gara, ma perché sembrano reali. Non è raro scoprirsi a strizzare gli occhi in attesa dell'impatto imminente e trovarsi poi ad imprecare all'interno del proprio rottame virtuale una volta considerate le implicazioni del proprio errore.

Ma non tutte le colpe sono sempre dell'utente. L'IA, uno dei tradizionali punti di forza della serie, è stata perfezionata per risultare ancora più aggressiva, senza per questo compromettere il realismo. Gli avversari sono in grado di difendere la propria posizione con vigore, ma possono fare affidamento sulle stesse identiche regole fisiche a cui è sottoposto il mezzo del giocatore, il che significa che se un'auto arriva ad una curva a velocità eccessiva finirà inesorabilmente nel prato a bordo pista, senza alcuna magia che le per-

Sistema: **PC, PS2, Xbox**
Produttore: **Codemasters**
Sviluppatore: **interno**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Marzo 2006**

Fra le novità dell'interfaccia grafica spicca un indicatore dettagliato dei danni oltre a quello, ormai obbligatorio, della forza G esercitata sul veicolo (utile solo per gli spettatori)

metta di rimanere inspiegabilmente in strada. Nella build attuale l'IA mostra qualche imperfezione (gli avversari entrano in contatto con l'auto del giocatore troppo frequentemente), ma considerato il passato del franchise non c'è ragione di dubitare che il livello della simulazione sia cresciuto rispetto alla precedente iterazione (anche considerando che gli scontri fra le auto controllate dalla IA avvengono ora molto più di frequente, proprio come nelle corse vere).

Se questo non fosse ancora abbastanza per solleticare l'interesse dei sempre numerosi appassionati di racing game, forse lo sarà la novità più importante di quest'episodio, ovvero il numero di categorie e campionati in cui cimentarsi. Codemasters promette più di 35 discipline differenti, divise in sei classi (ruote scoperte, GT, touring, ovali, fuoristrada/rally e auto storiche) e distribuite nell'arco di 120 campionati, a loro volta suddivisi in World Tour (con cut-scene decisamente migliorate rispetto al passato) e Pro Career (che offre la possibilità di progredire all'interno di una singola classe). L'offerta in termini di contenuti è fenomenale, con ogni serie possibile e immaginabile a partire dai kart per arrivare alla F1, toccando generi più di nicchia come ATV e monster truck. Porca miseria, ci sono persino le gare a bordo dei tagliaerba!

Viste le premesse non ci sono dubbi sulla profondità dell'esperienza ludica voluta dalla storica software house d'oltremanica: *TOCA Race Driver 3* è probabilmente il gioco di guida più ambizioso che si sia mai visto negli ultimi anni. La qualità delle gare potrà essere valutata solo in sede di recensione, ma la presenza di un modello di guida gratificante e realistico già nel codice preliminare sembra indicare un titolo superiore in tutto e per tutto a *Race Driver 2*. Un'impresa non da poco conto, considerando che il titolo in questione rappresentava, all'epoca della sua uscita, uno dei migliori racing game disponibili su qualsiasi piattaforma.

Maxi tuning

Un'ulteriore new-entry nella serie *TOCA* è la possibilità di elaborare il proprio veicolo. Non tutte le categorie di mezzi permettono il tuning, ma quando questo avviene il giocatore ha la possibilità di migliorare le performance della sua macchina cambiando centralina, scarico, filtri, camme, freni, intercooler, sedili, molle ammortizzatori e cerchi, solo per nominarne alcuni. Il tutto in aggiunta ai 'soliti' settaggi dell'auto, con cui modificarne il comportamento su strada. Come sempre, sta all'utente decidere se esplorare questo aspetto del gioco o concentrarsi unicamente sulla fase di corsa vera e propria.

Tycoon City: New York

Deep Red prova a realizzare la simulazione cittadina definitiva. E quale città potrebbe essere più indicata della metropoli statunitense?

Simili dimensioni sono possibili solo grazie all'impiego di livelli di dettaglio dinamici e ad una pletora di opzioni che permettano di scalare la grafica per adeguarla ai PC più modesti. Ma anche le configurazioni più ardite suderanno sette camicie nel rappresentare l'intero skyline di Manhattan

Ultimamente non sembra importare a nessuno che la tecnologia utilizzata dall'industria stia dando vita a mondi decisamente troppo complessi per i videogiochi. Il design di questi mondi si perde molto spesso dietro ai dettagli più insignificanti, con conseguenze negative per il gameplay: idee importanti finiscono per essere accantonate a causa di problemi di budget e l'obbligo di rispettare deadline ben precise finisce regolarmente per compromettere la creatività. L'eccezione alla regola è rappresentata dalle simulazioni economiche/divine, dove la costruzione dei mondi costituisce al tempo stesso il nocciolo del design. *Rollercoaster Tycoon 3*, per esempio, ha dimostrato come un'attenzione per i minimi dettagli e dimensioni immense possano portare beneficio al modello strategico soggiacente. *Tycoon City*, un gioco che permette di ricostruire New York dalla posa del primo mattone in poi, spinge questa teoria all'estremo.

"È una sfida mastodontica", conferma **Clive Robert**, director di Deep Red. "Dobbiamo costruire una città con decine di migliaia di edifici e popolarla con 60.000 persone. Ogni quartiere è l'equivalente di una mappa di *Rollercoaster Tycoon*". Come nel titolo appena citato, *Tycoon City* si sforza di instillare nel giocatore la convinzione che ciascun uomo, donna e bambino del mondo virtuale *esista* in ogni secondo del gioco. Partendo da una visuale sopraelevata della metropoli nordamericana, basta un semplice colpo alla rotella del mouse per portare l'inquadratura al livello della strada, dove le auto si incolonnano ai semafori, orde di pedoni seguono i propri itinerari e la vita nella Grande Mela scorre come vista stando affacciati ad una finestra. Chi ha familiarità con gli ultimi contributi di Atari a questo genere capirà come queste affermazioni non siano affatto esagerate.

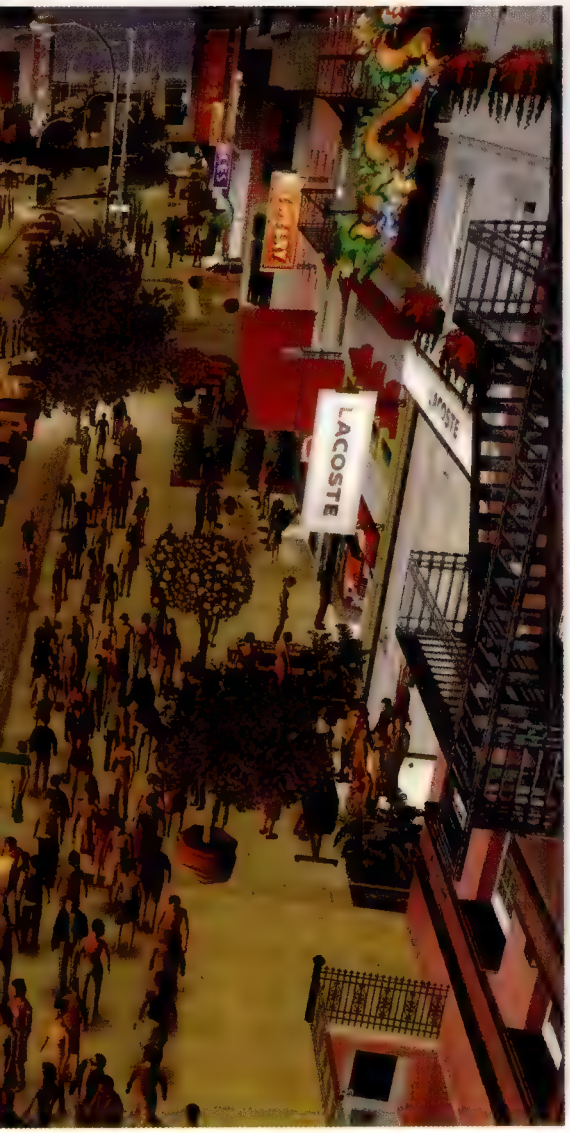
"Una panoramica di New York con il livello di dettaglio al massimo fa temere per l'incolumità del proprio PC quando il gioco vedrà la luce"

Le strade di *Tycoon City* sono tappezzate di brand famosi e le facciate degli edifici possono ospitare manifesti pubblicitari per rimpinguare le proprie finanze. E quelle di Deep Red, naturalmente

Sebbene la speranza sia che il giocatore si perda in *Tycoon City*, i suoi sviluppatori riconoscono che stavolta esiste un'effettiva possibilità che ci si perda troppo: tutti quei minuscoli dettagli, se implementati con noncuranza, potrebbero risultare soffocanti. Pertanto il micromanagement è stato intenzionalmente ridotto, dando maggior risalto al macromanagement. A cominciare dalla zona bohemienne di Greenwich Park, la campagna standard di *Tycoon City* si estende fino a coprire i dodici quartieri principali di New York, ognuno rappresentante un mondo a sé popolato da obiettivi non-lineari, ma aperto alle influenze e alle persone delle aree confinanti. La creazione di monumenti è fondamentale per progredire, mentre lo sviluppo adeguato di un particolare quartiere ricompensa con amabili rappresentazioni di eventi reali come il capodanno Cinese o la parata di Halloween. La festa di fine anno a Times Square, promette Deep Red, sarà la pacca sulla spalla definitiva.

"Uno dei rischi", precisa Robert, "è che l'utente possa attraversare tutto il gioco al galoppo. Non vogliamo che questo accada, e desideriamo incoraggiare i giocatori a tornare indietro per prendersi cura dei quartieri con i quali credevano di aver finito". Affinché ciò avvenga, *Tycoon City* utilizza un sistema di ricompense non basato unicamente sui soldi virtuali, ma anche sugli 'upgrade point' accumulabili nel corso il gioco. Gli edifici possono essere sviluppati seguendo una gerarchia che può andare dai 5 ai 50 livelli di upgrade a seconda del tipo di costruzione, richiamando così l'attenzione del giocatore anche quando il quartiere in questione è teoricamente completato. *Tycoon City* riconosce che l'equilibrato abbellimento dei vari quartieri può incidere sulle emozioni dei loro abitanti, e pertanto agevola la necessaria pianificazione con una marea di finestre informative, rivelando dettagli su bisogni, preoccupazioni e desideri di chiunque, dalle istituzioni ai singoli individui.

Sistema: **PC**
Produttore: **Atari**
Sviluppatore: **Deep Red**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Febbraio 2006**



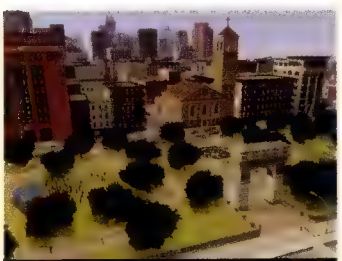
I monumenti sono in un certo senso le pietre miliari della propria carriera. In qualità di architetto, sindaco e cittadino di questa metropoli immensa ed eclettica, l'utente deve però rispettare le reali posizioni dei suoi monumenti e della sua rete stradale

I numerosi pedoni tendono a spostarsi liberamente verso i luoghi che trovano interessanti o meritevoli di una visita, disertando le zone più squallide o poco stimolanti della città

Basta un giro turistico in una New York virtuale precostruita dal team per capire che le splendide animazioni che ne animano le strade sono il segno di un genere che, a differenza di molti altri, ha il pieno controllo tanto del suo destino quanto della sua tecnologia. "Più di ogni altra cosa", aggiunge Robert, "vale la pena darsi da fare semplicemente per vedere la gente apprezzare ciò che hai costruito". Mentre parla, alle sue spalle scorrono campetti da basket affollati di giocatori, parchi popolati da biciclette e bambini, e negozi che vendono una varietà di prodotti apparentemente incalcolabile.

Il che fa sorgere qualche dubbio. Come prevedibile, la build dimostrativa (ancora affetta da bug e non ottimizzata) scatta e saltella come se la scheda grafica del PC che la ospita stia tirando le cuoia (cosa che probabilmente sta accadendo davvero), e una panoramica dello skyline di New York con il livello di dettaglio al massimo fa temere per l'incolumità del proprio PC quando il gioco vedrà la luce. Che genere di performance è lecito aspettarsi su configurazioni di media potenza per quando *Tycoon City: New York* sarà nei negozi? "In questo momento", ammette Robert, "non c'è modo di sapere come procederà l'ottimizzazione. Possiamo sistemare anche un pezzo di codice minuscolo e ritrovarci con un incremento del 20% nel frame rate". Basteranno 2GB di RAM per stare tranquilli? "Diciamo semplicemente che con tutta quella memoria potrete divertirvi parecchio".

Al di là di una facciata che non può lasciare impassibili, la struttura del titolo Atari solleva una serie di interrogativi risolvibili solo giocando con la versione completa. La costruzione del mondo di *Tycoon City: New York*, per esempio, è responsabilità del giocatore in termini di scelta, piazzamento e funzione degli edifici, ma appare difficile considerare la metropoli risultante come una creazione veramente propria: la conformazione delle strade è preimpostata e lo stesso vale per la posizione dei monumenti (a meno che non si opti per la modalità Sandbox). Non si corre così il rischio di compromettere il senso di affiliazione del giocatore con la città che ha creato? La risposta a febbraio.



Consiglio comunale

Occuparsi delle esigenze di ogni singolo abitante di una metropoli così brulicante di vita sarebbe un'impresa fuori portata per qualsiasi giocatore, ed è per questo che *Tycoon City* annovera un assistente, dotato di IA propria, in grado di dare una mano all'utente e contemporaneamente competere con lui. Deep Red vuole però prendere le distanze da quanto visto negli altri giochi della serie. "Abbiamo ricevuto un sacco di feedback negativo riguardo l'IA aggressiva in *Monopoly Tycoon*", rivela Robert. "La gente vuole altro da questi giochi, e quindi in *TC* l'IA è più collaborativa, concentrata su quegli aspetti che possono interessare meno il giocatore, qualunque essi siano".

Titan Quest

Uno degli autori di *Age of Empires* prova a trasportare l'action RPG dalle atmosfere dark di *Diablo* a quelle epiche della storia antica

Alcuni nemici vantano un'abilità nei combattimenti paragonabile a quella del protagonista. È consigliabile tenere sott'occhio anche armi ed armature in loro possesso: un nemico ucciso lascerà il proprio equipaggiamento, con ovvi benefici per il giocatore

L'antichità ha sempre rappresentato terreno fertile per i titoli strategici, simulativi e militari su PC, ma dopo aver partecipato ai primi due episodi di *Age of Empires* in qualità di co-designer, **Brian Sullivan** era convinto che le spettacolari coste lambite dal Mar Egeo o le torride distese sabbiose intorno al Nilo potessero fare da sfondo anche a un genere ludico completamente diverso. "In quel periodo gli strategici in tempo reale erano ad un punto morto ed io stesso ero ad un punto morto", ricorda. "Vedevo che giochi come *Command & Conquer* e *WarCraft* avevano ispirato un sacco di titoli di qualità nel mercato degli RTS, mentre nel campo degli action RPG non c'era nulla del valore e della qualità di *Diablo*".

Sullivan lasciò Ensemble alla fine del 2000 per aprire Iron Lore nel 2001: lavorando in uno scantinato in una cittadina del Massachussetts, cominciò a mettere insieme il prototipo di *Titan Quest*. Tre anni dopo, Iron Lore è cresciuta notevolmente (e non ha più sede in uno scantinato), i contenuti del gioco stanno assumendo proporzioni epiche e il genere action RPG, complice la lenta agonia e la chiusura dello studio responsabile di *Diablo*, Blizzard North, non ha ancora fatto progressi.

"Non credo che il sangue consenta di vendere più copie. Invece delle decapitazioni abbiamo degli effetti fantastici, animazioni eccellenti e fisica ragdoll"

Sim-Quest

L'editor di *Titan Quest* si presenta come uno dei tool più potenti e accessibili mai visti in questo genere di giochi. I paesaggi possono essere modificati con un semplice click-and-drag e la creazione di superfici avviene con la stessa praticità dello strumento airbrush di un qualsiasi programma di fotoritocco. Gli oltre 15.000 elementi grafici creati da Iron Lore sono a disposizione del giocatore, che può anche decidere in quale direzione fare scorrere i fiumi del proprio mondo virtuale, prima di modificarne luci, sonoro e obiettivi delle quest. La bontà dell'editor è testimoniata dal fatto che si tratta del medesimo tool (interfaccia esclusa) utilizzato dagli sviluppatori per la creazione dei livelli del gioco.

Inizialmente stupisce ritrovarsi sulle coste del Mediterraneo, e vedere Sullivan affrontare orde di satiri su quelle che potrebbero essere colline dell'antica Grecia o evitare le pietre scagliate dai morti viventi di una necropoli egiziana. Mentre i classici RPG fantasy traggono ispirazione da antiche culture, *Titan Quest* affonda le radici nella mitologia. Ma Sullivan dimostra un notevole pragmatismo nella propria scelta: "Penso che i giocatori occasionali siano più attratti da argomenti conosciuti, come la storia e la mitologia. Tradizionalmente non giocano a titoli fantasy o sci-fi perché credo pensino: 'Solo i nerd giocano coi titoli fantasy e io non sono un nerd'. Anche i giocatori hardcore sono altamente motivati a provare i titoli ad ambientazione storica: di sicuro è stato un vantaggio per *Age of Empires*".

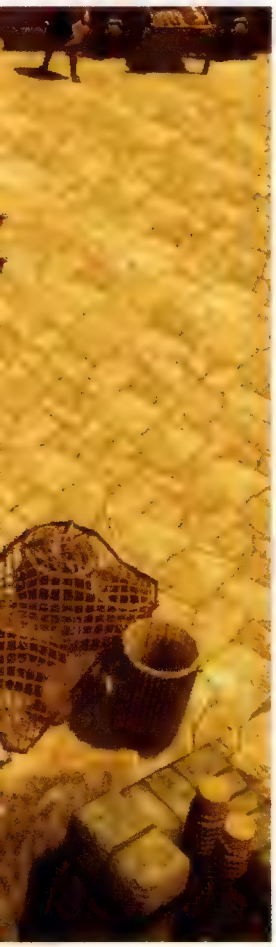
Gli ambienti sono ricchi di dettagli e animazioni sottili, brulicando di movimento ipnotico anche con il giocatore completamente fermo. "Fino a poco tempo fa, la tecnologia invogliava a creare corridoi rettangolari", sogghigna Sullivan, "ma per noi è molto importante creare un mondo dove la gente voglia passare parecchio tempo". E non ci sono dubbi che in molti vorranno avventurarsi in stage contraddistinti da affreschi sulle pareti e giacinti nei campi, popolati da un bestiario mitologico dal dettaglio quasi fotorealistico.

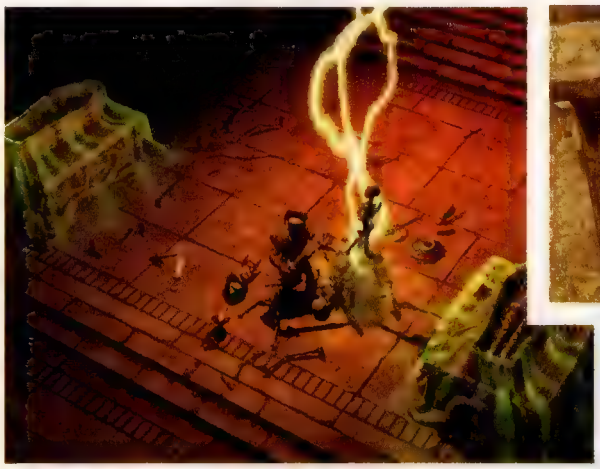
Eppure, a fronte di una sterzata così decisa per il comparto grafico di *Titan Quest*, i cambiamenti alla meccanica proposta secoli fa da *Diablo* non sembrano altrettanto pronunciati. "Abbiamo cercato di dare un sapore particolare a tutto il gameplay, ma è piuttosto difficile perché passare da luoghi [diversi] come dalla Babilonia all'Egitto significa che non puoi semplicemente avere la 'magia del fuoco di Apollo'", spiega Sullivan. "L'influenza più grossa riguarda i mostri e in un certo senso la trama. Comunque vogliamo divertire, non educare, sebbene nel gioco esista un'enciclopedia così che i giocatori possano leggere qualcosa di più sul materiale a cui facciamo riferimento, se vogliono".

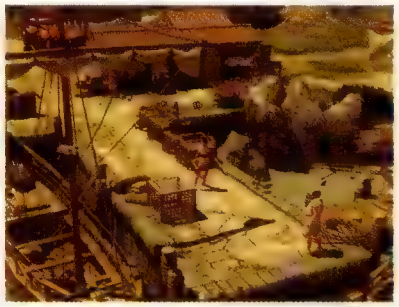
Fortunatamente, Iron Lore non sembra aver fatto ricorso a cut-scene chilometriche per dare spettacolo, preferendo concentrarsi su audio, animazioni e level design. Man mano che l'avventura guadagna ritmo, la colonna sonora (composta da diverse tracce audio mixate in tempo reale) guadagna tonalità epiche; all'aumentare delle abilità del proprio personaggio, le azioni corrispondenti guadagnano grazia o potenza. Ogni capitolo si conclude con una giocabile ricompensa visiva, esemplificata dall'arrivo in città maestose, da Atene a Babilonia e oltre. Eppure, nonostante la spettacolarità degli scenari e la brutalità del periodo mitologico in cui *Titan Quest* affonda le proprie radici, non v'è traccia di sangue. "Stiamo cercando di eliminare ogni cosa che possa impedirci di rivolgerci al pubblico più ampio possibile", spiega Sullivan. "Non credo che il sangue consenta di vendere più copie ai ragazzini di 13 anni. Invece delle decapitazioni abbiamo degli effetti fantastici, animazioni eccellenti e fisica ragdoll, così che i combattimenti siano viscerali e divertenti, ma non incentrati sulla mutilazione di parti del corpo".

La volontà di rendere *Titan Quest* adatto ad un'ampia platea pare però stridere con

Sistema: **PC**
Produttore: **THQ**
Sviluppatore: **Iron Lore**
Versione: **Stati Uniti**
Data d'uscita: **2006**







Titan Quest **vanta creature dalle dimensioni ragguardevoli, con i nemici più ostici in grado di far sembrare l'avatar del giocatore un insetto di poco conto e senza alcuna speranza di vittoria**

il sistema di evoluzione del proprio alter ego. In mancanza delle più tradizionali classi, il giocatore sceglie due 'set di skill' fra gli otto disponibili. Ad ogni nuovo livello di esperienza acquisito è possibile aumentare la potenza delle singole skill di base, alterando i loro effetti con quelle complementari, oppure aumentando quella dell'intero set. L'intenzione è di evitare ridondanze di skill ed incoraggiare la diversità dei personaggi, ma è indubbio che una simile caratteristica possa spaventare i neofiti del genere ruolistico. "Ogni gioco dev'essere semplice da imparare e difficile da padroneggiare, perché altrimenti non c'è sufficiente profondità per i giocatori hardcore", ribatte Sullivan. "Vogliamo che il gioco funzioni sia per quegli utenti che esplorano ogni centimetro e uccidono ogni mostro che per quelli che attraversano il mondo di corsa, seguendo semplicemente la storia". Ma questi ultimi non rimarranno confusi da schermate con abilità, magie, HP e simili? "Mia moglie è ormai fanatica di *World of Warcraft*, e all'inizio non sapeva nemmeno gestirne l'inquadratura: non è facile se non ci hai mai giocato prima. Adesso sa tutto della gilde e della creazione di oggetti. È passata in maniera incredibilmente veloce dall'essere una giocatrice occasionale a una molto sofisticata".

Nonostante la caduta dei creatori di *Diablo*, gli sviluppatori indipendenti stanno esplorando sentieri diversi ed interessanti con gli action RPG odierni. *Titan Quest* è incentrato sulla mitologia e indirizzato a un pubblico di massa, mentre *Heligate: London* (di Flagship) dipinge un futuro oscuro per un'audience esperta. "Ho incontrato Bill Roper [di Flagship] a Lipsia e sono anche loro convinti che ci sia un sacco di gente che apprezza davvero questo genere di gameplay", concorda Sullivan. "Il capo di Castaway [softco californiana formata da ex-membri di Blizzard North, attualmente al lavoro su un action RPG] era felice di vedere il nostro titolo, perché è la dimostrazione che l'action RPG è un genere solido che può rivolgersi a un grande pubblico. È bizzarro perché quando parliamo ai publisher (e sono sicuro che Castaway stia avendo gli stessi problemi), un sacco di loro dicono: 'Gli RPG non vendono, quindi non vogliamo finanziarli'. E appena gli dici che *Diablo* ha venduto cinque milioni di copie, rispondono: 'Quella è l'eccezione alla regola'. Non capiscono che se fai un prodotto di quella qualità, venderà".

Se non altro il team di Iron Lore sembra possedere le basi per riuscire nella propria impresa, con membri che provengono da società altisonanti, e profondamente diverse, come Nintendo, Papyrus, Turbine e Looking Glass. E con la dedizione di Sullivan, nessun obiettivo sembra precluso. "Credo davvero che gli RPG possano essere il genere più popolare su PC", afferma sicuro. "Negli FPS c'è così tanta tecnologia che molti publisher dicono semplicemente: 'Qui c'è un motore, lì c'è un team, buttiamoci dentro dei soldi e via'. Con gli RPG non c'è molta tecnologia disponibile e tradizionalmente non vendono molto, quindi vengono sottovalutati. Speriamo che avendo successo potremo rianimare l'intero genere". Un'impresa davvero titanica.

Gli effetti di illuminazione sono pregevoli e conferiscono alle ambientazioni una credibilità difficilmente esplicabile mediante le foto in queste pagine. Ovviamente il motore di *Titan Quest* sarà completamente scalabile, così da consentirne la fruizione anche ai possessori di PC meno performanti

World of WarCraft: The Burning Crusade

Sistema: **Mac, PC**
Produttore: **Blizzard**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Stati Uniti**
Data d'uscita: **Estate 2006**

Dall'Anaheim Convention Center in una California ancora assolata, Blizzard annuncia ai suoi fan che la vera guerra deve ancora iniziare...

I nuovi territori di Outland potranno essere attraversati in groppa a spettacolari cavalcature alate, ottenibili affrontando apposite quest, oltre che per mezzo di un prevedibile esborso pecuniario

Due cose hanno colpito in modo particolare nella presentazione di Blizzard della prossima espansione di *World of WarCraft*: la prima è che *The Burning Crusade* sembra custodire un potenziale enorme, la seconda è che per scoprire questo potenziale si dovrà attendere ancora parecchio tempo. Lo studio americano ha una lunga tradizione nel campo delle espansioni, solitamente svelate al pubblico con FMV altisonanti e di forte impatto: la presentazione di *TBC* al recente BlizzCon, invece, è stata il trionfo di PowerPoint, con artwork concettuali intervallati da un elenco di caratteristiche.

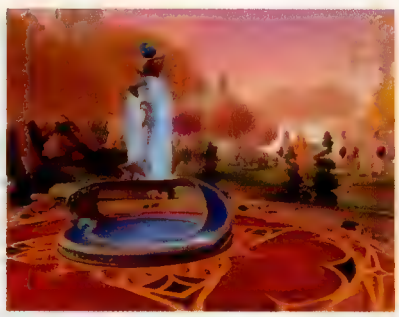
Le oltre 8.000 persone venute alla convention (una cifra mostruosa, ma che impallidisce di fronte ai 4 milioni e mezzo di abbonati a *World of WarCraft*) hanno comunque compreso la natura embrionale dell'espansione, colorando con prevedibili ovazioni gran parte del discorso di **Shane Dabiri**, producer di *World of WarCraft*, e sciroppandosi una coda chilometrica per un hands-on rapidissimo su una versione più che preliminare.

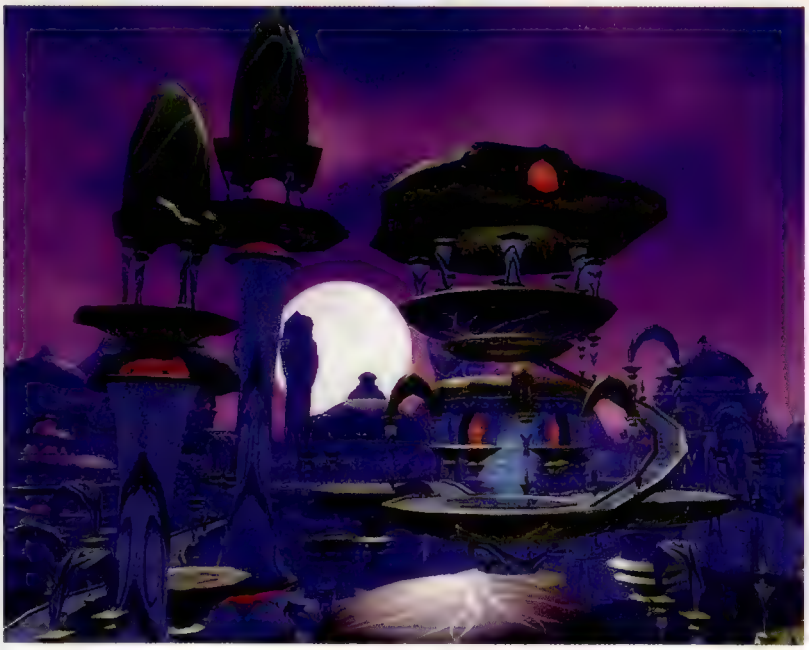
The Burning Crusade, al momento, rimane quindi un'idea, e quell'idea, come suggerisce il titolo stesso, è una marcia di guerra. Anziché offrire un nuovo, lussureggiante mondo di gioco, l'espansione prende vita nei campi di battaglia dei precedenti episodi di *WarCraft*, dall'altro lato di quel portale che appare nella schermata iniziale. Com'è possibile giudicare dalle foto in questa pagina, i panorami di Outland affascinano, ma i giocatori faranno meglio a non perdere troppo tempo ad ammirare i lavori degli scenografi di Blizzard, come spiega **Chris Metzen**, vicepresidente allo sviluppo creativo. Egli paragona Outland al selvaggio west, terra senza legge dove le tensioni fra Alleanza e Orda possono degenerare rapidamente. "Non si chiama *WarCraft* per niente", dice sorridendo. "Fin dal principio volevamo che la fazioni avessero un senso nel mondo, che ci fosse conflittualità e competizione sociale. Con l'espansione intendiamo spingere ulteriormente questo concetto, vogliamo che la gente si batta per la causa". Gran parte di Outland sarà composta da aree accessibili solo agli utenti dai livelli più elevati (l'espansione permette inoltre di salire fino al 70°) e sembra improbabile che al rientro dal portale oscuro i giocatori lasceranno le loro rivalità al di là della soglia.

Dabiri preferisce però inquadrare il conflitto di *World of WarCraft* da un punto di vista più romantico: "Anche quando perdo un combattimento, gli avversari mi porgono il saluto, o si inchinano, oppure...". Oppure sputano? "Oppure sputano. In effetti ci sono stati dei paladini che mi hanno sputato addosso. Non certo un gesto onorevole".

I giocatori che non vorranno contribuire al crescendo di ostilità (impresa non facile, considerando tutti i nuovi campi di battaglia, di cui uno si rivelerà fondamentale per il controllo delle aree di Outland) potranno dedicarsi alla produzione di nuovi oggetti, adornabili a piacimento con gemme incantate. Queste possono essere rubate o create tramite una nuova professione, il jewelcrafting, la quale potrebbe innescare una guerra civile con chi attualmente si dedica con profitto all'enchanting.

Ma le caratteristiche più importanti di *Crusade* sono imprevedibili, e probabilmente milioni: più di qualsiasi altro prodotto mai realizzato da Blizzard fino ad oggi, *Crusade* è tanto un'espansione quando un esperimento sociale, il primo scossone dopo anni di pianificate rivoluzioni e riforme. Solo non chiedetevi per quando è previsto. "Credo che l'unica cosa che abbiamo mai realizzato con puntualità sia stata il BlizzCon", scherza Dabiri.





Il popolo dei Blood Elf (a cui si affiancherà una nuova razza per l'Alleanza) avrà il proprio territorio d'origine nelle Eastern Kingdoms, a nord-est dei territori Non Morti. L'area vanterà i microclimi più diversi, dando vita a spazi inospitali ma anche a zone con accoglienti costruzioni 'funghesche'

Tradizioni

Il comportamento dei giocatori di *WOW* ha portato Blizzard a dover accettare dei compromessi fra gameplay e buonsenso. La possibilità di comunicare fra fazioni diverse, ad esempio, è stata eliminata durante la fase di beta testing per la mole eccessiva di reclami dovuta a insulti o minacce varie. "Era un manicomio", commenta Metzen. E con un progetto di queste ambizioni c'è sempre il problema di come stimolare l'interesse dei nuovi arrivati. "Dovendomi occupare della storia, ci tengo ad inserire elementi della tradizione locale, ma avevo parecchi dubbi perché non sapevo se importassero davvero a qualcuno", prosegue. "Ricordo che una volta stavo giocando nei panni di un druido Tauren, e sulla Elder Rise ci sono degli arazzi che raccontano la nascita dei Tauren: li avevo realizzati una settimana prima che finissimo il gioco. Li avevamo messi lì tanto per, e mentre mi stavo allenando da quelle parti ho letto: 'Ehi, qualcuno di voi ha visto cosa c'è nella tenda quassù?'. E la gente ha cominciato ad accorrere, a leggerli e a commentarli, mentre io me ne stavo lì ad ascoltare. Avevo quasi le lacrime agli occhi: è incredibilmente gratificante vedere la gente rispondere alla ricchezza del mondo di gioco".

The Outfit

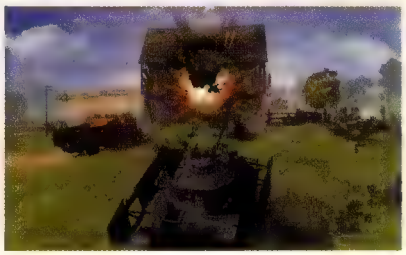
Sistema: **360**
Produttore: **THQ**
Sviluppatore: **Relic Studios**
Origine: **Canada**
Data d'uscita: **Marzo 2006**

Relic chiama i rinforzi per via aerea e sperimenta un nuovo approccio ai wargame su console

Le radici dei creatori di *Homeworld*, Relic, affondano nel campo degli strategici in tempo reale per PC, ed è proprio a questo genere, stando a quanto dichiarato dal lead designer **Jeff Brown**, che doveva inizialmente appartenere il titolo d'esordio del team su console: "Era circa all'80% strategia e al 20% azione". Ma nel corso dello sviluppo, il DNA di *The Outfit* si è trasformato fino a privilegiare l'azione su tutto il resto, dando vita a un gioco che spazza via tutte le convenzioni del genere bellico, compreso lo stile cupo e deprimente di qualsiasi wargame recentemente ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale.

Definire *The Outfit* come un titolo squad-based sarebbe fuorviante. Malgrado il protagonista possa essere accompagnato da un massimo di quattro commilitoni e il team rispondere a una serie di ordini impartiti via D-pad (attacco, fuoco di soppressione e due comandi che variano a seconda del personaggio), l'efficacia dei compagni è relativamente limitata. 'Relativamente' perché in realtà tutto dipende dal vero punto di forza di *The Outfit*, ovvero da quel sistema che Relic definisce ironicamente 'Destruction on Demand': durante la battaglia è infatti possibile guadagnare punti Field Unit (ribattezzati dal team FU, dall'acronimo del più popolare insulto di lingua anglosassone) da spendere per ottenere istantaneamente rinforzi, munizioni o armi, e persino per ordinare bombardamenti aerei e d'artiglieria.

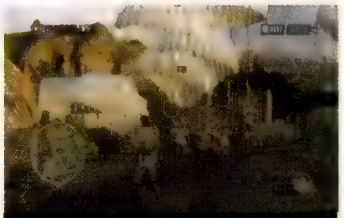
I veicoli, che vanno dalle semplici jeep ai carri armati Sherman passando per semi-cingolati, costituiscono la scelta più immediata e gratificante (almeno per quanto riguarda la potenza di fuoco, dato che il loro movimento appare ancora vincolato a leggi fisiche poco convincenti). Ma la selezione oculata di postazioni mitragliatrici e di soldati in grado di occuparsene è vitale per assaltare e difendere i punti chiave della mappa. La libertà tattica è incredibile, nonché elevata all'ennesima potenza dalla possibilità di scegliere fra tre tipologie di comandanti di squadra, tutti rivisitazioni satiriche del graduato coi nervi d'acciaio, e ognuno dotato di un set di armi specifico (anti-uomo, anti-veicolo e stealth). In caso di morte, il giocatore può rientrare in campo nei panni di uno qualunque di loro, una caratteristica che unita al ritmo sostenuto dell'azione e alla benevolenza del gioco in caso di fallimento, incoraggia una condotta bellica leggera e improntata al trial-and-error.



La fisica che soggiace alle demolizioni non è convincente come ci si potrebbe aspettare su Xbox 360: in seguito ad un'esplosione, le pareti degli edifici si dividono in porzioni troppo nette, collassando senza il dovuto disordine. In ogni caso, la precarietà della copertura è minaccia costante

A metà strada fra *Freedom Fighters* e *Battalion Wars* in termini strategici, *The Outfit* si gioca prima di tutto come uno shooter, complesso, pirotecnico e spettacolare. Quanto si faccia sentite l'impronta tattica si capirà solo di fronte alle 12 mappe (dalla incoraggiante non-linearità) della campagna principale, nonché nella potenzialmente eccelsa (sebbene ancora piuttosto oscura) modalità multiplayer (vedi box). La preoccupazione è che tutte le concessioni a flessibilità e immediatezza finiscano per rendere possibile farsi strada nel gioco senza davvero comprenderne le sottigliezze o, di converso, che Relic riesca a donare profondità e spessore all'azione solo imponendo limiti pretestuosi ad un gameplay altrimenti completamente aperto, snaturando lo spirito del gioco. Ma se anche così fosse, sarà comunque riuscita ad infiltrare un po' di originalità e spensieratezza nel soffocante militarismo che delinea l'annunciata line-up di 360, e così presto nel ciclo vitale di una console da potersi considerare una vittoria morale.

Oltre ai mezzi paracadutati dal cielo, il giocatore può comandare qualsiasi veicolo già presente sulla mappa, compresi trattori e mezzi corazzati tedeschi. Se l'inclusione di una carriola nell'elenco delle unità pilotabili invita al sorriso, quella di un treno a vapore lascia quanto meno basiti



Console war

L'opzione multiplayer vanta dodici mappe realizzate ad hoc, con supporto per otto giocatori su Live, nonché una modalità cooperativa (on e offline) per due giocatori. In multi, il trio di comandanti 'standard' di *The Outfit* troverà di fronte a sé un terzetto di graduati dell'Asse. Bernard promette modalità basate su obiettivi, come accade in *Battlefield*, rese ancora più imprevedibili dal Destruction on Demand e da mappe che possono arrivare a contenere fino a 100 soldati controllati dall'IA. Depositi di veicoli, arsenali e antenne radio (tutte basi che permettono di espandere la gamma di unità controllabili) risulteranno cruciali nello scontro.

Tourist Trophy: The Real Riding Simulator

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEI**
Sviluppatore: **Polyphony Digital**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Gennaio 2006**

Polyphony sistema le proprie auto in garage, si infila casco e tuta, e prova a sfornare un nuovo franchise multimilionario

Pur avendo due ruote in meno delle automobili, le moto sono doppiamente difficili da riprodurre in forma virtuale. Gran parte della complessità deriva dalla forza fisica esercitata direttamente dal pilota e dalle sue conseguenze sulla dinamica comportamentale del mezzo: ricreare il tutto con successo è un sfida davvero notevole, e non è un caso che solo una manciata di titoli motociclistici sia riuscita nell'impresa in quasi trent'anni di storia del videogioco.

Ma la tradizione negativa del genere non sembra preoccupare Polyphony: la softco giapponese ha recentemente approfittato del Tokyo Motor Show (kermesse motoristica di primo piano, curiosamente posizionata nel medesimo spazio fieristico occupato poche settimane prima dal TGS) per presentare ufficialmente al grande pubblico *Tourist Trophy* dopo il suo debutto sotto forma di video al Tokyo Game Show.

Un gioco di guida targato Polyphony sarà sempre oggetto di ovvi confronti, ancor più quando, come nel caso di *Tourist Trophy*, condivide con *Gran Turismo 4* il motore grafico e gran parte della struttura di base. Il gioco è diviso in due modalità, Arcade e Carriera, con una serie di patenti da guadagnare, oltre 80 moto da sbloccare e 35 (numero ancora provvisorio) circuiti, la maggior parte dei quali risulterà familiare ai possessori di *GT4*. Naturalmente, il giocatore avrà la possibilità di potenziare il proprio mezzo, ma anche di customizzare le protezioni del suo avatar scegliendo fra caschi, tute e guanti firmati dai più famosi produttori mondiali di accessori per centauri.

Come il sottotitolo lascia intendere, il realismo è uno degli aspetti fondamentali dell'esperienza che Polyphony intende proporre: la presenza di freni anteriori e posteriori indipendenti è scontata, mentre meritano menzione la facoltà di portare il torso del pilota a contatto col serbatoio (così da ridurre l'attrito con l'aria), nonché quella di alterare il centro di gravità della moto scegliendo fra tre 'assetti di guida' prestabiliti (a loro volta personalizzabili nella modalità Tourist Trophy Mode agendo su otto parametri fra cui la seduta, lo spostamento del bacino e l'angolazione di gomiti e ginocchia).

Il modello di guida lascia per il momento soddisfatti, anche se, esattamente come accade con *Gran Turismo*, per sfruttare appieno le caratteristiche dei mezzi di *Tourist Trophy* è necessario prima apprendere i rudimenti della guida motociclistica. Il senso di velocità, invece, è poco convincente anche utilizzando l'inquadratura in soggettiva, mentre l'elevato livello di dettaglio richiesto da pilota e motocicletta limita (per il momento) a quattro il numero di mezzi presenti contemporaneamente sul tracciato.

Considerata l'ormai prossima uscita del gioco, viene da chiedersi quanto spazio resti a Polyphony per i miglioramenti e le rifiniture. Per ora *Tourist Trophy* conferma il fatto che realizzare una simulazione motociclistica sia decisamente più complesso che portare a termine un equivalente automobilistico.

Polyphony è attualmente impegnata nell'inclusione di una modalità multiplayer online per quattro giocatori, mentre è ormai certa la presenza di un Photo Mode simile a quello apprezzato in *GT4*

Touring Club

Tourist Trophy sta prendendo forma sotto la direzione di Takamasa Shichisawa, appassionato di motociclette esattamente come Kazunori Yamauchi lo è delle quattroruote. Il capo di Polyphony ne sta supervisionando lo sviluppo in qualità di producer, ma ammette di avere una limitata conoscenza in materia, e di preferire quindi che sia Shichisawa (il quale ha corso a livello amatoriale per una decina d'anni) ad occuparsi di gran parte del lavoro. Del resto è stato lo stesso Shichisawa a proporre ai suoi superiori l'idea di realizzare *Tourist Trophy*.

Sebbene gran parte delle moto sia di fabbricazione giapponese, non mancano modelli firmati Aprilia, Ducati e MV Agusta. *Tourist Trophy* include inoltre una ventina di tute e più di 50 caschi con cui proteggere il proprio centauro. A tal proposito, gli impatti frontali sono curiosamente incapaci di disarcionare il pilota, mentre quelli che ci riescono denunciano una fisica dal realismo solo 'moderato'

n-gage.com

Pathway to Glory Ikusa Islands.
Il seguito peggiore per i tuoi nemici.

Se pensi che la campagna d'Europa sia stata impegnativa, aspetta di arrivare sul Pacifico. Con grafica e animazioni ancora più spettacolari, una nuova intelligenza artificiale, nuove armi e la possibilità di chattare con amici e nemici. Se ami la battaglia, Pathway to Glory Ikusa Islands è il miglior seguito che tu potessi immaginare.

N·GAGE
NOKIA

The gamer's phone

12+

NOKIA | N-GAGE ARENA | RedLynx

Copyright© 2005 Nokia. Tutti i diritti riservati. Nokia, Nokia N-Gage e Pathway to Glory sono marchi registrati o di proprietà di Nokia Corporation. Alcuni servizi e caratteristiche dipendono dalla rete.

XBOX
XBOX360

IL PRIMO DELLA NUOVA GENERAZIONE

XBOX 360 È FINALMENTE NEI NEGOZI. LE PRIME IMPRESSIONI SULL'HARDWARE

In campo videoludico poche emozioni sono in grado di eguagliare l'anticipazione per l'arrivo di una nuova console. L'esaltazione, la curiosità, il desiderio. Sensazioni che hanno accolto anche l'arrivo di Xbox 360, complice l'unicità della console nel panorama attuale. Pensateci: solo quattro anni fa Microsoft non aveva alcuna presenza, e ancor meno credibilità, nell'ambito delle console; ora invece, la sua piattaforma domina nel campo dell'online e vanta una posizione di leadership indiscussa in un genere economicamente redditizio come quello degli FPS. Anno dopo anno, Xbox è cresciuta, e solo adesso sta cominciando a dare il massimo. Xbox 360 potrà anche essere una nuova, esaltante piattaforma, ma non risponde ad un bisogno disperato: l'utenza Xbox ha già tra le mani la console più potente sul mercato, e con essa l'accesso ad alcuni dei migliori videogiochi mai realizzati negli ultimi anni.

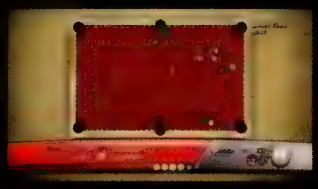
Nonostante questo, era impossibile non attendere con entusiasmo l'arrivo di 360, anche perché la macchina non prometteva solo qualcosa di meglio, ma qualcosa *di più*. Una centrale per il multimedia, giochi arcade downloadabili, modalità online per fare da spettatori alle partite altrui, alta definizione, wireless... Tutto in aggiunta alle ovvie promesse di un comparto audiovisivo superiore rispetto a quello della generazione attuale. E ora l'attesa è finita: 360 è nei negozi (e probabilmente nelle case di molti lettori di **Videogiochi**) ed è già possibile trarre le prime valutazioni.

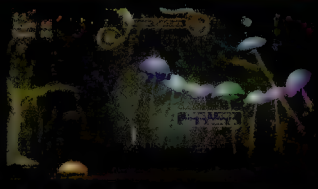
La prima (in ogni senso, visto che si nota immediatamente estraendo la console dalla scatola) riguarda l'aspetto. Dopo comunicati e letture sul design illustrativi di una filosofia che unisce Occidente e Oriente in una forma che 'inspira', come si presenta 360 nel proprio salotto? La risposta non è così semplice. Se la macchina viene posizionata in verticale, in una stanza non affollata di oggetti e magari vicina a una TV a schermo piatto, la sensazione è quella di avere una console elegante e snella. Ma com'era già possibile intuire dalla pressoché totale assenza di foto della macchina in orizzontale, appoggiandola senza troppe cerimonie su Xbox, 360 non appare molto più piccola, e al tempo stesso svanisce l'illusione di snellezza suggerita dalle sue gradevoli curve. Discorso analogo per quanto riguarda il colore: a seconda degli elementi che lo circondano, 360 può sembrare di una tonalità rilassante e neutra oppure apparire di un beige che riporta alla mente i peggiori case dei PC.

I faceplate (resistenti e ben progettati, come sarebbe lecito aspettarsi visto il prezzo di vendita di 20 euro) possono trasformare radicalmente il look della console, ma solo se vista frontalmente. Lateralmente, invece, il risultato può essere meno gradevole, soprattutto abbinandovi il faceplate 'effetto legno'.

Nonostante tutto, è innegabile che 360 sia esteticamente molto più gradevole di Xbox. La differenza, ovviamente, deriva in parte della decisione di utilizzare un (enorme e caldo) alimentatore esterno che alcuni malediranno, ma che ha permesso di ridurre le dimensioni dell'hardware. La cavetteria in dotazione, come da tradizione Xbox, è di ottima qualità, mentre non convincono alcuni particolari della console: il tasto d'accensione, per esempio, disegnato per risultare il più attraente possibile, sembra un po' vago, mentre il pulsante di eject appare fin troppo plasticoso. Anche il lettore DVD ha un impatto significativo sulle prime impressioni: mentre le ventole di raffreddamento sono sostanzialmente silenziose, l'accesso al disco è graffiante e persistentemente rumoroso. Va detto, naturalmente, che i componenti interni di una console vengono spesso sostituiti con l'introduzione di nuovi modelli durante il suo ciclo vitale, quindi è possibile che le prossime versioni di 360 non presentino il medesimo problema. Strategicamente collocato sulla sommità della macchina, l'hard disk si sgancia e aggancia facilmente, sebbene durante l'operazione il pulsante di rilascio non appaia affidabile quanto sperato.

Per i controller non ci sono note negative. Solo positive. Gli stick denunciano un rassicurante miglioramento rispetto a quelli del controller Xbox: ruvidi e precisi, garantiscono prestazioni ludiche all'altezza. I grilletti sono più fluidi e morbidi che mai, il che aumenta sensibilmente il livello (e il comfort) del controllo analogico, mentre i due dorsali aggiuntivi risultano assai più comodi, come da previsione, rispetto ai vecchi pulsanti bianco e nero. Forse qualcosa in più si poteva fare col D-pad, che presenta solo un piccolo miglioramento rispetto a quello mediocre di Xbox, e la nuova posizione dei tasti Start e Back può causare un attimo di confusione in chi era abituato alla vecchia configurazione. L'unico neo risiede nei cavi dei controller inclusi nella confezione Core: il sogno wireless era uno degli aspetti più seducenti della visione di 360, ed essere ancora legati, letteralmente, alla console appare come un deludente, per quanto minuscolo, compromesso. A peggiorare la questione si aggiunge il fatto che i cavi, per quanto generosamente lunghi, tendano fastidiosamente ad aggrovigliarsi. Inoltre, volendo investire in altri controller standard (del prezzo di 35 euro l'uno) si è limitati ad un numero massimo di tre giocatori, dato che tre sono le porte USB disponibili. La soluzione è quella di affidarsi ai controller wireless (45 euro), anche se questi non possono essere





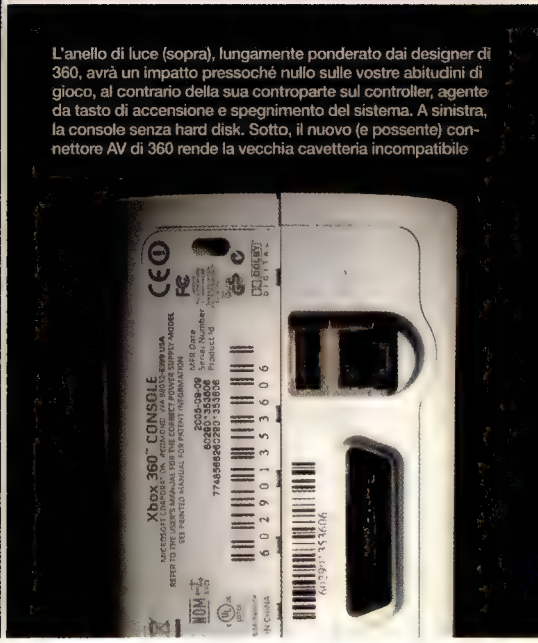
INSERT POINTS TO PLAY

Ancora prima del debutto di 360, Xbox Live Arcade è cresciuto sensibilmente dal suo esordio su Xbox. Ora integrato nella dashboard piuttosto che residente su un disco a parte, offre una gamma di titoli che spazia da emulazioni di retrogame a giochi già disponibili su PC in versione shareware passando per sparatutto sfacciatamente hardcore.

Sul fronte retrogaming la pole position è per ora saldamente nelle mani di Midway, che propone conversioni accurate di *Gauntlet*, *Joust*, *Robotron 2084* e *Smash TV*. Ciascuno può essere acquistato con soli 400 punti e offre le stesse emozioni provate anni or sono, con l'aggiunta del supporto per il gioco Live.

Fra le conversioni da PC, il titolo numero uno è probabilmente *Bejewelled* (800 punti), curiosamente una delle versioni più popolari e al tempo stesso meno carismatiche del puzzle game a base di gemme. Chi è in cerca di qualcosa più vicino a *Bubble Bobble* può rivolgersi a *Zuma* (800 punti), altro caposaldo della MSN Gaming Zone di Microsoft. Presente anche una pletora di titoli classici come *Backgammon*, *Hearts* e *Biliardo* (800 punti ciascuno), tutti contraddistinti dalla funzionale sterilità tipica dei migliori giochi per PC downloadabili gratuitamente. Agli antipodi rispetto ai titoli sopraccitati, *Outpost Kaloki X* (800 punti), un tycoon game ad ambientazione spaziale, e *Marble Blast Ultra* (800 punti), un riuscito mix fra *Monkey Ball*, *Marble Madness* e *Mercury*. Il top è comunque *Wik* (800 punti), già vincitore dell'Indipendent Games Festival alla GDC di quest'anno. Abilmente riprogettato per funzionare alla grande con gli stick esattamente come accadeva su PC tramite mouse, *Wik* unisce anche su 360 una grafica rinfrescante e un gameplay avvincente.

Sono comunque i titoli che fanno uso di entrambi gli stick a dare il meglio di Xbox Live Arcade. *Robotron* è solo il primo della lista, subito seguito da un *Geometry Wars: Retro Evolved* (400 punti) riproposto nell'era hi-def con un turbinio di luci e colori degni dell'ultimo dell'anno. Il classico shareware *Mutant Storm Reloaded* (800 punti) garantisce ore di sano divertimento in attesa che il suo seguito ufficiale esca su Live Arcade, mentre chi è in cerca di esperienze più familiari può affidarsi a *Crystal Quest* (800 punti), qui proposto in modalità classica e remake.



L'anello di luce (sopra), lungamente ponderato dai designer di 360, avrà un impatto pressoché nullo sulle vostre abitudini di gioco, al contrario della sua controparte sul controller, agente da tasto di accensione e spegnimento del sistema. A sinistra, la console senza hard disk. Sotto, il nuovo (e possente) connettore AV di 360 rende la vecchia cavetteria incompatibile

ricaricati direttamente da Xbox senza prima comprare il 'Play & Charge kit' (20 euro, mentre ogni coppia supplementare di batterie ricaricabili costa circa 15 euro). Microsoft ha già presentato il prototipo di una periferica che permetterà di ricaricare più controller contemporaneamente, ma prezzo e data di lancio non sono ancora confermati.

Il problema dei controller dimostra come, a fronte dell'accattivante prezzo d'entrata di 299 euro, il costo di possedere un Xbox 360 può aumentare considerevolmente. Risparmiare scegliendo il Core pack significa poter arrivare a spendere altri 150 euro per controller wireless e 'caricatori', più 35 euro per una (a quel punto indispensabile) memory unit ed eventualmente altri 100 euro nel caso si decida di comprare l'hard disk. Basta aggiungere altri 20 euro per un faceplate e 35 euro per il telecomando multimediale universale e, anche senza contare l'abbonamento a Live e le cuffie, si può arrivare a spendere il doppio di quanto previsto inizialmente. Microsoft sostiene che questa politica incrementi le possibilità di scelta del consumatore, ma è ovvio che obbligare l'utente a così tanti acquisti separati non porti certo conseguenze negative al suo profitto (o a quello dei rivenditori).

Ma se l'aspetto 'fisico' della visione di 360 come l'incarnazione del sogno wireless, totalmente customizzabile e sempre online, richiede un certo investimento economico per essere concretizzato, quello 'virtuale' è standard. La connettività multimediale, per cominciare, è di una facilità disarmante: collegando la maggior parte di lettori MP3 o macchine digitali al sistema si ottiene accesso immediato a file musicali o foto. Anche se l'interfaccia utente mette a disposizione solo una serie di funzioni base (fra cui un tool piuttosto laborioso per la creazione della propria playlist e un'opzione per creare uno slideshow con le proprie immagini), il suo aspetto è elegante e la facilità di navigazione innegabile. Per poter accedere ai file residenti su PC è necessario scaricare Windows Media Connect (circa 6.5MB) dal sito Microsoft: in questo modo si ha libero accesso ai filmati (per ora solo WMV), alle immagini e ai file musicali che si vogliono condividere fra le due macchine. Il medesimo concetto di plug 'n' play si estende a periferiche come la tastiera USB, utilizzabile al posto del sistema di inserimento testo a video della console.

> "LA CONNETTIVITÀ MULTIMEDIALE È DI UNA FACILITÀ DISARMANTE, E GARANTISCE ACCESSO IMMEDIATO A FILE MUSICALI O FOTO"

È possibile rippare file musicali da CD ad HD (quelli custoditi su memorie USB o lettori MP3 non sono trasferibili sul disco fisso) e tutte le canzoni accessibili dalla dashboard possono anche essere adottate come colonna sonora di qualsiasi gioco, mediante un'eventuale opzione del gioco stesso oppure richiamando (in qualsiasi momento, con qualsiasi titolo) la dashboard premendo il tasto 360 presente sul controller. Così facendo è anche possibile passare da un profilo giocatore all'altro e, da quanto visto coi titoli disponibili finora, questa 'intromissione' della dashboard all'interno

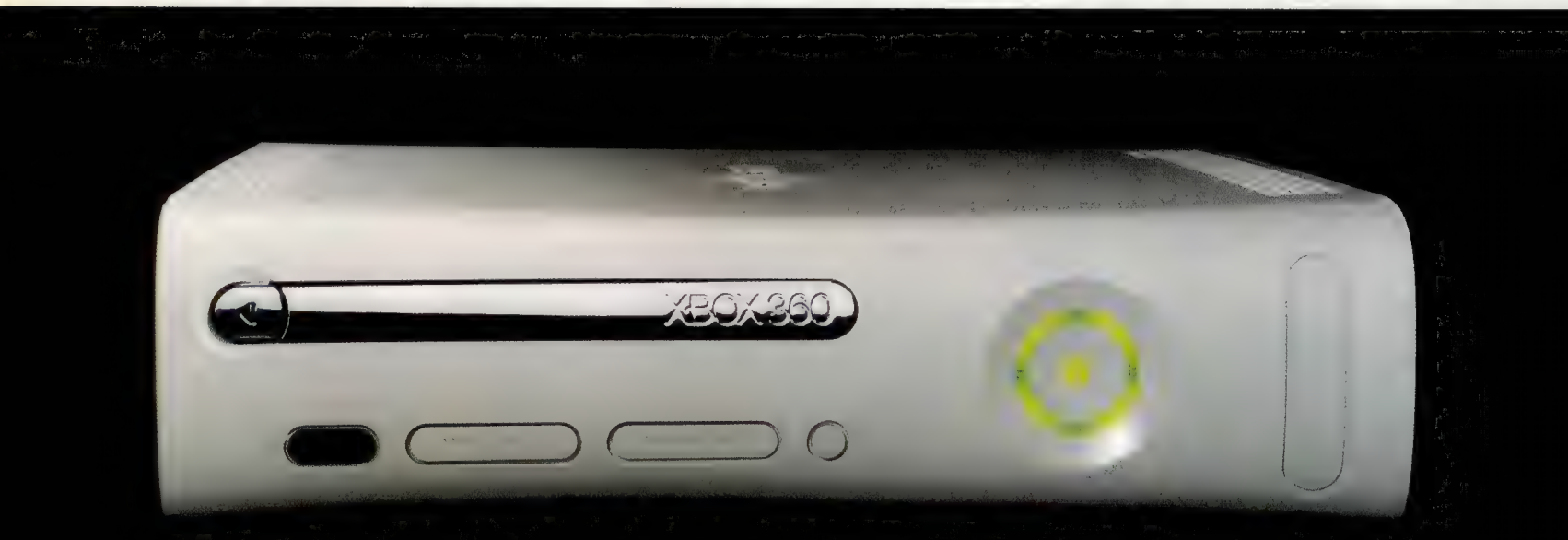
di una partita avviene senza il minimo inconveniente, con l'utente libero di compiere le proprie operazioni in tutta calma, mentre il gioco è in pausa. Certo, la procedura è leggermente invasiva e l'effetto con cui la dashboard irrompe sullo schermo mal si sposa con l'identità visiva di alcuni giochi. Passare da un profilo all'altro non è forse così immediato come i giocatori meno pazienti potrebbero desiderare, ma è innegabile il merito di unificare l'identità di ogni giocatore con il sistema. E ovviamente, i possessori di 360 che siano anche gli unici utenti del sistema possono automatizzare il caricamento del proprio profilo all'avvio, senza così dover accedere ogni volta alla dashboard.

La customizzazione voluta da Microsoft pervade, anche se in maniera sottile, ogni aspetto del sistema. Qualsiasi immagine presa da un PC linkato o da una macchina digitale può essere utilizzata come wallpaper premendo semplicemente un tasto. Ogni giocatore viene visivamente rappresentato dal sistema attraverso una piccola immagine, da scegliere attualmente fra le 12 varianti disponibili. Non è possibile uploadare le proprie immagini (una scelta scontata per evitare un'invasione di fondi schiena su Live), ma ogni software può installarne di nuove e molte saranno presto scaricabili. Tempo addietro si era ipotizzato che ad ogni faceplate venisse abbinato un software con cui personalizzare automaticamente la dashboard in sintonia con il nuovo look della console, ma appare ora più probabile che detto software venga reso disponibile solo online. Microsoft non consentirà la creazione di temi che cambino radicalmente l'aspetto della dashboard (il cui utilizzo è troppo legato alle funzioni della macchina per permettere modifiche sostanziali), ma poter comunque apporre una sorta di sigillo personale sulla macchina aumenta il senso di appartenenza. E soprattutto consente di regolare una serie di parametri che dovrebbero, in teoria, essere rispettati da tutti i giochi in uscita. Fra quelli generali figurano il livello di difficoltà, i colori del personaggio in partite multiplayer e la sensibilità del controller. Per quanto riguarda quelli specifici per gli action game si può scegliere se giocare con comandi invertiti, quale stick usare per il movimento e se acconsentire o meno all'uso della mira automatica e dell'auto-centramento. Nei giochi di guida i parametri a disposizione riguardano il cambio (automatico o manuale), il metodo di controllo per accelerare e frenare (dorsali o frontali) e l'ideale collocazione dell'inquadratura. Ovviamente tutti questi settaggi possono essere modificati nel menu di opzioni di ogni singolo titolo, ed è ancora da verificare quanto saranno universalmente rispettati. Ma se il sistema dovesse funzionare, rappresenterebbe uno dei contributi più importanti di 360 all'unificazione delle proprie esperienze di gioco.

"SE UN GIOCO DELUDE, 360 OFFRE UNA RETE DI SICUREZZA, METTENDO A DISPOSIZIONE UNA PLETORA DI DISTRAZIONI LUDICHE"

A completare l'identità della console contribuiscono infine le informazioni custodite nel Profilo Giocatore. Oltre a tener traccia di tutti i titoli giocati, il profilo indica il punteggio e i traguardi raggiunti. Ogni titolo può elargire fino a un massimo di 1.000 punti, a loro volta distribuiti in funzione del numero di traguardi in-game stabiliti dagli sviluppatori. In alcuni titoli, questi traguardi potranno rispecchiare

Due paragoni fra due standard qualitativi diversi. Le due foto superiori mostrano la medesima schermata del photo mode di *PGR3*: la prima illustra come apparirebbe su una TV standard con un collegamento S-Video, mentre la seconda è un framegrab del gioco in alta definizione. Le due schermate di Gun (sotto) mostrano invece la differenze fra un framegrab della versione Xbox (sinistra) e della medesima scena su 360 (destra)



i propri progressi nel gioco: in *Kameo*, ad esempio, i primi si ottengono semplicemente recuperando ciascun guerriero. Altri giochi hanno un approccio più originale: è il caso di *Geometry Wars: Retro Evolved*, dove la ricompensa arriva a chi riesce a sopravvivere senza sparare per un intero minuto. Per quanto possa sembrare un pigro tentativo di accrescere la longevità dei giochi, l'opzione riesce ad alimentare un certo senso di appagamento, nonché una silenziose rivalità.

Il punteggio è infatti una delle informazioni consultabili dagli altri giocatori ogni qualvolta ci si collega a Live. Per approfittare del servizio gratuito Silver è necessario un hard disk o una memory unit: questo garantisce libero accesso al Marketplace, da cui scaricare demo (quella di *Kameo*, la prima messa online dalla casa di Redmond, è un malloppo da circa 500MB), film e nuovi temi. Diversi di questi contenuti sono gratuiti, mentre altri vanno comprati spendendo appositi Microsoft Point acquistabili su Live o nei negozi specializzati mediante carte prepagate da 2.100 punti (ad un prezzo consigliato di 25 euro). Si ricorda che il servizio Silver generalmente permette di giocare online solo nei weekend. Per un accesso illimitato alla competizione su banda larga è necessario optare per l'abbonamento Gold (60 euro per 12 mesi, 20 per tre mesi e 7 per un mese).

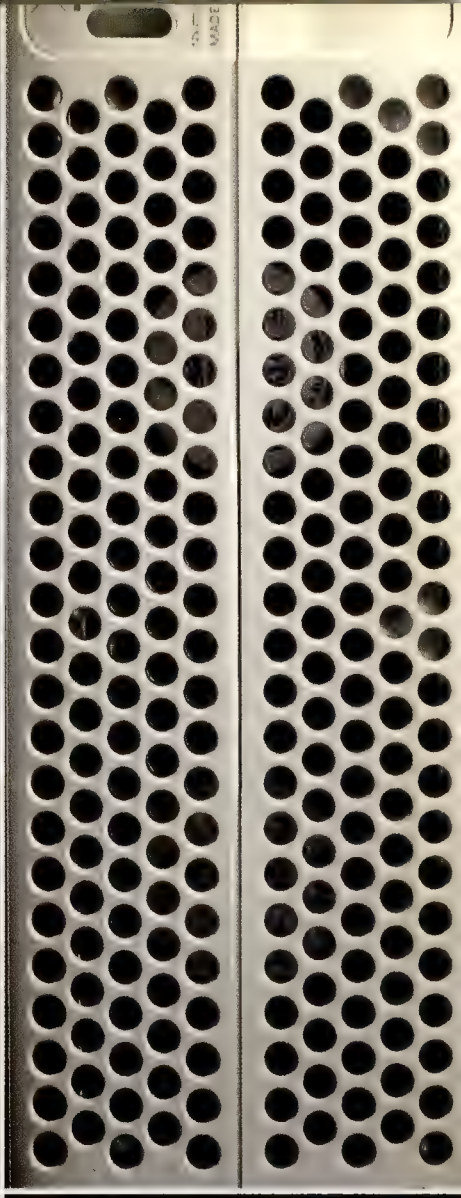
Ancor prima di arrivare ai giochi veri e propri, il neopossessore di 360 può fare tappa presso Live Arcade e sollazzarsi con una versione emulata di *Smash TV* o con software shareware come *Mutant Storm*. Tutto già fattibile da tempo su un comune PC? Può darsi, ma si tratta comunque di uno degli aspetti più interessanti di 360. Oltre ad essere immediatamente accessibile, incrementa drasticamente la gamma di giochi disponibili sulla console (per maggiori dettagli in proposito, si veda il box 'Insert Poins to Play'). La facilità d'uso, l'ampiezza del catalogo e i prezzi ridotti (a partire da 400 Microsoft Point) sono tutti fattori che dimostrano quanto a Redmond abbiano imparato dagli errori commessi con il primo Live Arcade per Xbox.

Per quanto riguarda i giochi 'veri', le recensioni a partire da pagina 68 dovrebbero essere sufficientemente esplicative. Secondo una vecchia teoria, sono l'unica cosa che conta. In un certo senso è vero: nonostante la potenza dell'hardware e la limpidezza d'immagine in alta definizione, uno sfoggio di grafica degno della nuova generazione è meritevole di lodi solo se posto al servizio di un gameplay soddisfacente e originale. Il rischio che questo non accada è più alto che mai, ma se un gioco delude, 360 offre una rete di sicurezza senza precedenti, mettendo a disposizione una pletora di distrazioni ludiche e musicali. E quando, come promesso da Microsoft, il software, l'hardware e i servizi come Live si fondono, il risultato trascende davvero una generazione. Xbox era una macchina progettata attorno ai preconcetti e agli assunti del mercato console; con 360 Microsoft prova invece a ridefinire il gioco su console nei propri termini. Termini con cui, volenti o nolenti, Sony e Nintendo dovranno fare i conti quando nei prossimi mesi introdurranno i rispettivi sistemi.

> "QUANDO IL SOFTWARE, L'HARDWARE E I SERVIZI COME LIVE SI FONDONO, IL RISULTATO TRASCENDE DAVVERO UNA GENERAZIONE"

VECCHIO E NUOVO

Nonostante il potenziale che la tecnologia HDTV custodisce per migliorare l'esperienza ludica (a tal proposito si veda lo speciale a pag. 50), è probabile che la stragrande maggioranza dei neopossessori di 360 abbia collegato la console a un televisore dalla definizione 'standard', magari anche 4:3. Quantificare la perdita in termini di resa visiva non è semplice. Mettendo, ad esempio, a confronto *PGR2* e *PGR3* su due televisori standard, uno di fianco all'altro, il secondo denota un miglioramento sostanziale, ma non epocale. La differenza può essere paragonata a quella che c'è, per dire, fra i primi e gli ultimissimi titoli per PS2. Situazione analoga per quei possessori di 360 che, almeno nei primi tempi, giocheranno su un fiammante HDTV a giochi dell'attuale generazione. Un paragone simile a quello precedente, fra *Gun* su Xbox e televisore standard, e *Gun* su 360 e HDTV, evidenzia la medesima discrepanza, forse più simile a quella che sussiste fra i primi e gli ultimissimi giochi per Xbox. Ovviamente il gap varia in funzione del lavoro svolto dagli sviluppatori per sfruttare il potenziale di 360, ma di base è lecito aspettarsi una maggior solidità e chiarezza dell'immagine, anche se una tale precisione può mostrare impietosamente dettagli poco curati e texture poco definite. Per un esempio di quanto detto finora, si vedano le foto nella pagina a fronte.



MELA MARCIA

Durante le ultime conferenze stampa, Microsoft ha sottolineato (fino allo sfinimento) come 360 potesse essere collegato senza problemi ad altri gadget tecnologici del calibro di PSP e iPod. Sfortunatamente, almeno in quest'ultimo caso, la connessione può creare parecchi grattacapi. Microsoft e Apple non hanno raggiunto formalmente un accordo per includere la riproduzione sulla console di brani immagazzinati su iPod, perciò il supporto si basa unicamente sul software realizzato dalla casa di Redmond. Il risultato? Le canzoni acquistate tramite iTunes (e quindi sottostanti al sistema di diritti digitali di Apple) non vengono mostrare su 360, mentre gli MP3 'standard' funzionano alla perfezione. Il futuro non sembra roseo in questo senso: si direbbe che Apple, scontenta del fatto che Microsoft abbia declinato l'offerta di aderire al (costoso) programma di integrazione Made For iPod, voglia chiedere la rimozione della funzione di playback da iPod. Un'altra possibilità è che i futuri aggiornamenti del firmware di iPod impediscano ad Xbox 360 di accedere a qualsiasi traccia musicale. I possessori di lettori MP3 di altre marche, in particolare quelli che non richiedono driver specifici e che Windows riconosce come semplici memorie di massa USB, non dovrebbero dare problemi.

SVILUPPARE SU XBOX

Mentre i consumatori sono intenti ad esaminare e giudicare i fattori esterni, più visibili, di 360, gli sviluppatori sono attualmente impegnati a studiare quello che c'è all'interno della macchina. **Roger Perkins**, capo-programmatore di Project *Gotham Racing 3*, apre le porte della console..

Si è parlato abbondantemente della natura multicore della CPU di 360. In che modo quest'aspetto ha realmente influenzato lo sviluppo di *PGR3*?
La natura multicore di Xbox 360 non ha toccato l'intero team. A causa del poco tempo a disposizione, all'inizio dello sviluppo abbiamo fatto delle scelte su come avremmo utilizzato tutta la potenza computazionale che pensavamo di poter avere. Questo ha permesso alla maggior parte del team di concentrarsi unicamente sul fare al meglio il proprio lavoro, mentre un gruppo di programmatori si occupava di distribuire il tutto sui differenti core il più efficientemente possibile. Eravamo già ricorsi al multi-threading sul Xbox, quindi gran parte dei concetti base erano già noti. Ma il modo in cui i core interagiscono fra di loro presenta degli ostacoli che è bene valutare con attenzione.

In che modo avete gestito il passaggio fra i devkit alpha, beta e quelli finali?
Una cosa che Microsoft aveva già fatto con la prima console, e che ha fatto molto bene anche stavolta, è stata quella di mantenere stabile l'ambiente di sviluppo su tutti i differenti hardware. Ci saranno sempre dei piccoli problemi, ma se si riesce a prendere il codice pre-esistente e a ricompilarlo semplicemente sul nuovo hardware, il nostro lavoro risulta più agevole. La parte più complicata è stata affrontare le modifiche nel funzionamento della CPU col passaggio al processore custom nella console definitiva.

La prima cosa che s'impara è che se si tratta questa console come il primo Xbox si otterranno prestazioni probabilmente inferiori a quelle del passato. Processore e architettura non perdonano errori come accadeva coi vecchi chip Intel. Facendo le cose a modo suo, invece, il tutto prende vita e mette il turbo. Più veloci diventano i processori, più bisogna preoccuparsi di aspetti precedentemente irrilevanti, come quanto tempo ci si mette ad attingere ai dati dalla memoria per eseguire i calcoli e quanto efficacemente si stanno utilizzano le cache L1 e L2. Solo questo può costringere a rivedere il metodo in cui si fanno certe cose e a fare in modo che il codice lavori come piace alla console.

Com'è lavorare sulla GPU di ATI?
La GPU di 360 è estremamente flessibile: a seconda di quello che si vuole ottenere si può spostare la potenza computazionale disponibile affinché si concentri su shader particolarmente esigenti o cose simili. Uno degli aspetti che verranno spinti maggiormente da questa console sarà quello degli effetti di postprocessing, dato che 360 ha un fill-rate che a Xbox mancava decisamente. L'uso di tecnologia V3 per gli shader apre le porte a qualsiasi idea possano avere gli sviluppatori, come il parallax mapping. Lo sfruttamento di questa nuova flessibilità richiederà un po' di tempo agli sviluppatori, anche se quelli che sono già impegnati nel settore dei PC top-end, come Epic, partono da una posizione privilegiata in questo campo.

"UNO DEGLI ASPETTI CHE VERRANNO SPINTI MAGGIORMENTE DA QUESTA CONSOLE SARÀ QUELLO DEGLI EFFETTI DI POSTPROCESSING"

Diversamente dagli altri titoli di lancio, *PGR3* fa un uso più efficiente della natura multicore di 360, almeno stando a quanto dicono i suoi autori

Dal punto di vista degli sviluppatori, qual è la miglioria più consistente nell'architettura di 360 rispetto a quella di Xbox?
Fra le cose migliori figurano maggiore potenza computazionale, flessibilità e memoria. Questo ci permette di fare cose folli, che non potevamo nemmeno immaginare sul primo Xbox. Se invece dovessi scegliere una sola cosa negativa dal punto di vista dello sviluppatore, citerei il fatto che non possiamo più appoggiarci all'hard disk.

Riassumendo, come valuterebbe la vostra esperienza col nuovo hardware? E quanto crede sarà diverso programmare su PlayStation3?
Una cosa che Microsoft fa sempre bene è quella di fornire un ambiente di sviluppo valido e familiare. Ciò significa che non bisogna sprecare tempo prezioso a capirci qualcosa o a installare Linux solo per far funzionare i tool base. Nonostante dei tempi di consegna dei devkit piuttosto aggressivi, non siamo stati costretti a prendere delle scorciatoie per scrivere la tecnologia di *Project Gotham Racing 3*.

Mi sembra di capire che Sony non cambierà le proprie abitudini per quanto concerne lo sviluppo rispetto a quanto visto da PlayStation in poi, e ciò metterà noi sviluppatori in una posizione difficile e impegnativa, anche le sue nuove alleanze e acquisizioni potrebbero stavolta rendere l'impresa più facile. Dite pure che sono di parte, ma per via dell'eccellente ambiente di sviluppo e dei tool già disponibili su 360, credo che vedremo più giochi che sfruttino meglio l'hardware (quanto meno molto prima nel ciclo vitale delle console) da parte di molti più sviluppatori per 360 piuttosto che per PlayStation3.

L'aspetto rifinito di *PGR3* è testimonianza di un processo di sviluppo senza grossi intoppi e dell'efficacia di Microsoft nel consegnare devkit stabili, nonostante le differenze fra le varie versioni

Curiosamente, l'aspetto della console senza faceplate non è così ripugnante come si potrebbe pensare, il che significa che non ci vorrà molto prima che qualche terza parte intraprendente proponga un faceplate trasparente. Il lettore DVD, invece, è piuttosto rumoroso durante il funzionamento, mentre il meccanismo di eject appare plasticoso al tatto

FIRED UP

Comanda la battaglia per la resistenza contro l'invasore anche sfidando i tuoi amici in modalità Wi-Fi.
Fired Up. Metti a fuoco il tuo obiettivo.

[illegible] Sony Computer Entertainment Europe [illegible] All rights reserved.

MEDIEVIL RESURRECTION

Guida l'eroico cavaliere Sir Daniel Fortesque in una nuova battaglia contro il malvagio Zarok, tornato per conquistare il mondo con le sue armate delle tenebre.
Medievil Resurrection. Quello che non trovi sui libri di storia.

[illegible] Sony Computer Entertainment Europe [illegible] All rights reserved.

PSP. VI PRESENTIAMO IL FUTURO.

WIPEOUT PURE

Affronta l'ultimo capitolo della serie WipEout, testa a testa con 8 giocatori in modalità Wi-Fi, anche scaricando astronavi e circuiti extra. WipEout Pure. Le corse spaziali hanno trovato una nuova stella.

[illegible] Sony Computer Entertainment Europe [illegible] All rights reserved.

APE ACADEMY

Iscriviti alla Monkey School e divertiti con oltre 45 mini games, tutti in un unico gioco, sfidando gli amici in modalità Wi-Fi o sulla stessa PSP™. Ape Academy. Oltre tutti i primati.

[illegible] Sony Computer Entertainment Europe [illegible] All rights reserved.

ALTA FEDELTÀ

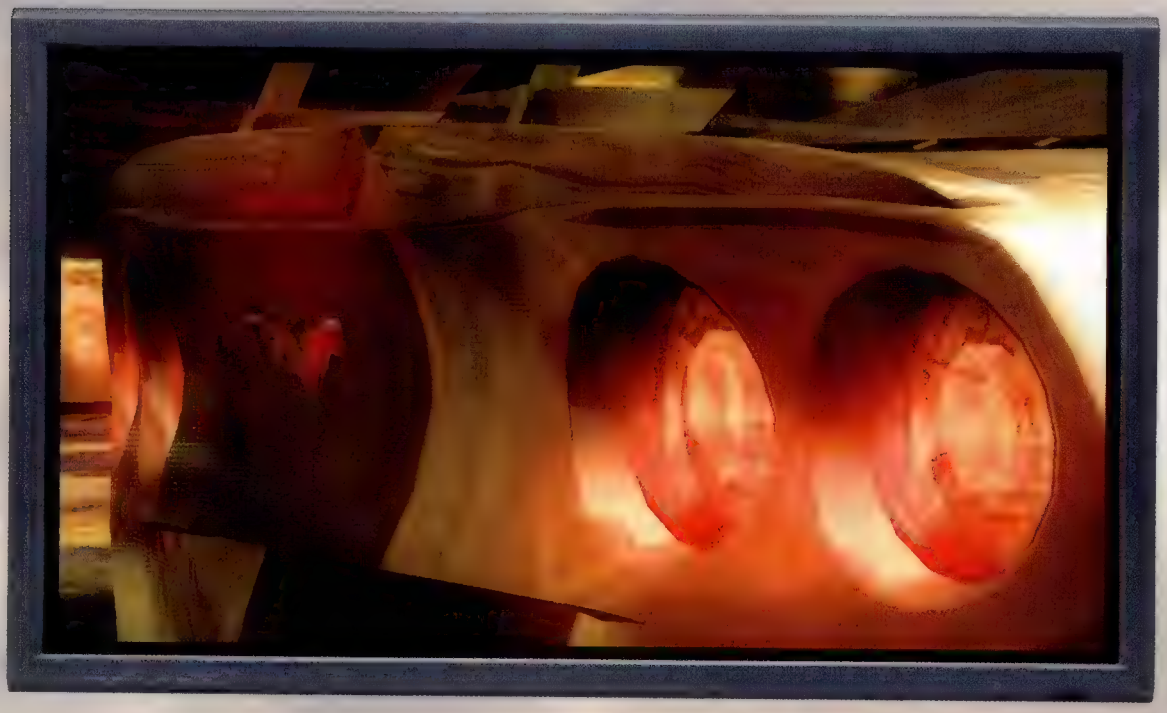
L'ARRIVO DI XBOX 360 SEGNA L'INIZIO DELL'ERA DELL'ALTA DEFINIZIONE. MA QUANTI HANNO LE IDEE CHIARE SU COSA QUESTO SIGNIFICHI VERAMENTE?

Quanto tempo è passato dall'ultimo aggiornamento della tecnologia televisiva? Al di là della progressiva introduzione di circuiti digitali sempre più complessi, il funzionamento dei televisori attualmente ospitati dalla maggior parte dei salotti non è poi così diverso da quello dei primi TV a colori di mezzo secolo fa. Attorno al nuovo focolare si sono succedute generazioni di periferiche (console, videoregistratori, PVR, decoder analogici e digitali), ma la 'cattiva maestra' non ha cambiato di una virgola le proprie prestazioni di targa.

Quelle prestazioni, però, cominciano a puzzare di senescenza: il televisore tradizionale sta per diventare il collo di bottiglia dell'home entertainment, e presto (secondo Sony e Microsoft) o tardi (secondo Nintendo) arriverà il momento di pensionarlo per proiettarsi in un mondo tutto nuovo, fatto di immagini spettacolari e riccamente dettagliate: il mondo dell'alta definizione.

Eppure la svolta non è affatto semplice. Nuove sigle e nuovi standard ammiccano dagli scaffali dei rivenditori, e spesso il loro significato è oscuro. Per fortuna, qualche lungimirante ha ben pensato di fare un po' d'ordine raggruppando sotto l'etichetta 'HD Ready' una serie di specifiche che dovrebbero garantire un investimento sicuro. Ciò nonostante si corre comunque il rischio di scivolare su qualche buccia di banana (seppure incredibilmente definita).

Per ottenere la medaglia 'HD Ready', un display digitale deve rispettare alcune caratteristiche. Deve presentare un pannello dotato di almeno 720 pixel verticali, supportare le risoluzioni 480i/p, 576i/p, 720p e 1080i (vedi box 'Nuove Risoluzioni') ed essere coerente con il rapporto d'aspetto



16:9 tipico dei televisori widescreen. Fin qui è tutto piuttosto semplice. Le prime due risoluzioni citate, in verità, non appartengono affatto alla famiglia HDTV: vengono anzi definite rispettivamente SDTV (Standard Definition Television) o EDTV (Enhanced Definition Television), e in sostanza sono un altro modo per definire i vecchi PAL e NTSC, specie per quanto riguarda le risoluzioni interlacciate. Una ulteriore complicazione viene dai diversi standard di collegamento, con l'HDMI indicato quale sistema di comunicazione ottimale per le immagini ad alta definizione, in quanto digitale e, soprattutto, paladino del copyright grazie alla tecnologia HDCP (High-Bandwidth Digital Content Protection).

Confusi? Allora aggiungete al cocktail l'annunciato supporto della risoluzione 1080p da parte di PlayStation 3, assente da qualsiasi definizione standardizzata e praticamente oscura alle specifiche di qualsiasi televisore attualmente in vendita nei negozi. E poi c'è la questione della risoluzione nativa, del tempo di risposta del pannello e... d'accordo, basta così.

All'ombra di queste premesse è difficile credere di fare ancora parte di quel mercato 'plug & play' che le console hanno sempre rappresentato. Sembra anzi che un'operazione banale come il collegamento di due apparecchiature che dovrebbero andare immediatamente d'accordo stia per diventare tutto d'un tratto arcana e incomprensibile. Con Xbox 360, Microsoft spinge i giocatori a schierarsi in prima linea e a invadere i negozi per consumare il lussurioso amplesso digitale tra la sua nuova console e un display capace di mostrarne ogni più nascosta meraviglia. Sony, dal canto suo, sventola davanti ad occhi affamati di texture e poligoni la 'carota' di prestazioni oggigiorno praticamente impossibili da ottenere. L'industria del videogioco sta impazzendo? Ha imboccato la via della sconsideratezza? Non proprio.

L'alta definizione è il futuro, su questo non ci sono dubbi. Sky ha già lanciando in Inghilterra i propri servizi HD e lo stesso dovrebbe fare in Italia nel corso del 2006 (si spera in tempo per i Mondiali di Germania), mentre Rai e Mediaset stanno portando avanti le proprie sperimentazioni. Difficilmente qualcuno vorrà restare indietro, confinato in un mondo fatto di immagini antiche, mentre gli altri godono di videogiochi e trasmissioni 'pixel perfect'. Che piaccia o no, che il mercato sembri pronto al salto o meno, la rivoluzione è già cominciata, e ha le rassicuranti proporzioni di un curioso anello di luce.

Il problema è che saranno proprio i giocatori a soffrire più di altri per questa transizione. I display HDTV introducono problematiche fino ad oggi sconosciute o che restavano in parte relegate al mondo dei giochi per PC. A causa delle loro risoluzioni native, fisse e inalterabili, i display digitali sono meno versatili dei vecchi televisori a tubo catodico. Sono capaci di mirabolanti prestazioni se nutriti con immagini ad alta definizione, ma mostrano più di un'incertezza in tutti gli altri casi. Non stupitevi quindi se vostra madre lamenterà un calo qualitativo nelle immagini del suo talk-show pomeridiano preferito, o se i protagonisti dell'ultimo insopportabile reality show sembreranno spettinati e cubettosi. Le TV ad alta definizione mal si prestano a rappresentare immagini lo-res, e tendono ad esaltarne i difetti (come la compressione sui DVD Video) e a introdurne di nuovi dovuti alla necessità di 'spalmare' un'immagine 'piccola' su un numero di pixel assai più grande.

Quest'ultima operazione viene solitamente gestita dal display attraverso i suoi circuiti interni di scalatura e deinterlacciamento, ma non sempre viene eseguita nel modo

NUOVE RISOLUZIONI

Semplificando al massimo la questione, si può affermare che l'introduzione dell'alta definizione avvicini la qualità d'immagine dei televisori a quella dei moderni monitor per PC. I concetti basilari da conoscere sono i seguenti:

- **La modalità interlacciata scompone ogni fotogramma in due metà e ricrea l'immagine sul televisore disegnando tutte le linee dispari immediatamente seguite da quelle pari**
- **Un'immagine progressiva viene creata in un'unica passata, dalla prima all'ultima linea dello schermo, e risulta pertanto più stabile e gradevole**
- **720p genera un'immagine progressiva alla risoluzione di 1280x720 pixel**
- **1080i genera un'immagine interlacciata alla risoluzione di 1920x1080 pixel. A causa dell'interlacciamento, la risoluzione verticale 'reale' è minore di quanto sembri, e l'immagine finale può essere peggiore di quella a 720p**
- **1080p genera nuovamente immagini alla risoluzione 1920x1080 pixel, ma progressivamente**

Con l'alta definizione, il rapporto d'aspetto 16:9 diventerà la norma. Questa foto mostra la notevole differenza tra un'immagine 4:3 e il formato panoramico

migliore. Non è un caso se molti possessori di proiettori digitali, LCD o plasma decidono di affidare questo compito ad apparecchiature dedicate, il cui costo può agevolmente superare quello del display stesso. Anche per quanto riguarda le risoluzioni HDTV, poi, esistono discrepanze tra quelle della sorgente (720p o 1080i) e l'effettiva dotazione di pixel di un pannello. Valori come 1024x768, 1360x768 o 1366x768 ricorrono abitualmente nelle specifiche dei televisori digitali di dimensioni medio-grandi, e nessuno di questi è coerente con la risoluzione di 720p (1280x720) o 1080i (1920x1080). Di nuovo, l'elettronica del display deve 'adattare' il segnale in ingresso perché possa essere visualizzato sul numero finito e inalterabile di pixel che compongono lo schermo.

Le SCART RGB, per esempio, erano fino ad oggi considerate il collegamento migliore per una console di qualsiasi genere, eppure utilizzate in accoppiata con alcuni display LCD mostrano proprio quei difetti di precisione (i tipici colori sbavanti, per esempio) che avevano contribuito a confinare il resto dei cavi nell'oblio. In altri casi si comportano meglio, in altri ancora è preferibile l'S-Video. Il problema è che i televisori digitali non sono tutti uguali, la logica interna può essere assai differente per costo e prestazioni, e questo contribuisce ovviamente a determinare la qualità finale dell'immagine.

La natura interlacciata del segnale in uscita dalle console, poi, non aiuta. La percentuale di titoli capace di generare immagini progressive (prive quindi della necessità di essere deinterlacciate dai circuiti del televisore) è risibile al di fuori dei mercati che adottano lo standard NTSC, e i cavi Component che permettono di sfruttare questo genere di segnale non sono così facili da trovare in commercio. I display digitali possono quindi trovarsi in difficoltà con le velocissime immagini dei videogiochi, mostrare 'spettinamenti' sui contorni dei poligoni o scatti più o meno evidenti durante la visione. E dopo il deinterlacciamento, magari approssimativo, l'immagine deve comunque essere 'scalata', il che rischia di evidenziare anche il più piccolo difetto. Un delirio.

Fatte queste considerazioni, l'idea di saltare sul carrozzone dell'alta definizione può apparire attraente quanto fare bungee jumping assicurati ad una gomma da masticare, eppure scegliendo il display giusto si possono minimizzare i problemi fin qui evidenziati. Non è un'operazione semplice, visto che i negozi e i grandi magazzini tendono ad esporre i loro modelli senza eseguirvi alcuna regolazione, collegati in batteria a un segnale video di qualità discutibile.

I criteri da valutare, in ogni caso, sono diversi: innanzitutto va chiarito ancora una volta che il logo 'HD Ready' indica un display adatto all'alta definizione, ma che né questo né i dati tecnici possono testimoniare meglio dei propri occhi la bontà delle immagini visualizzate. È quindi importante cercare di ricreare il più fedelmente possibile l'ambiente in cui il display verrà installato (osservare lo schermo dalla distanza corretta, per esempio), tenendo in considerazione l'angolo di visuale utile. In particolare, di fronte a un televisore HDTV va valutata la riproduzione dei

DOMANDE INTELLIGENTI

Il commesso è disponibile e aspetta le vostre domande. Probabilmente non conoscerà le risposte, ma quantomeno potrete cercarle voi stessi leggendo le specifiche dei televisori esposti.

CARATTERISTICHE FONDAMENTALI:
- Supporto nativo per 720p (Xbox 360)
- Ingresso HDMI (con supporto HDCP)
- Ingresso Component

CARATTERISTICHE RACCOMANDATE:
- Latenza pari o inferiore agli 8ms (solo per i TV LCD)
- Rapporto di contrasto pari o superiore a 800:1 (LCD) o 5.000:1 (plasma)
- Ingressi per sorgenti a bassa definizione (RGB, S-Video, Composito)
- Presenza di più ingressi Component/HDMI/DVI (talvolta DVI e Component utilizzano lo stesso connettore)

CARATTERISTICHE OPZIONALI:
- Supporto nativo per 1080p (PS3 alla massima qualità)
- Ingresso DVI (ideale per collegare un PC)
- Ingresso VGA (alternativa eccellente per Xbox 360, ottimo per collegare le console odierne via VGA box)

I DISPLAY HDTV INTRODUCONO PROBLEMATICHE FINO AD OGGI SCONOSCIUTE

Nonostante queste piccole discrepanze, comunque, le immagini ad alta definizione non soffrono di particolari problemi quando adattate alla risoluzione nativa del pannello, per cui non è il caso di ammalarsi di paranoia digitale se i pixel visualizzabili dal vostro nuovo televisore eccedono di qualche decina di unità le specifiche della risoluzione in ingresso.

Diverso è il discorso quando a un HDTV si collega una console di vecchia generazione. In questo caso è necessario accettare qualche compromesso. I cavi, per esempio, diventano se possibile ancora più importanti: i 'campioni' della vecchia generazione resteranno probabilmente tali anche nella nuova, ma per capire quali possano garantire immagini migliori tra S-Video, RGB o Component è necessario sperimentare.

LCD (DISPLAY A CRISTALLI LIQUIDI)

PREZZI INDICATIVI: €800 (23"), €1.000 (26"), €1.500 (32")

La tecnologia dei pannelli LCD (display a cristalli liquidi) è nota da anni a tutti gli utilizzatori di PC e sta facendo passi da gigante anche nella campagna di conquista dei salotti. Uno dei vantaggi più evidenti rispetto ai plasma è la disponibilità di risoluzioni elevate anche su schermi di diagonale ridotta, caratteristica che rende i display LCD capaci di offrire risoluzioni native compatibili con 720p (con rapporto d'aspetto 16:9, ovviamente) a partire dai modelli da 23 pollici. Inoltre, questi display possono agevolmente accettare segnali 1080i, da riscalare alla risoluzione nativa del pannello.

Da un punto di vista tecnologico, gli LCD sono identici ai display per PC, e hanno goduto dei medesimi miglioramenti nella riproduzione dei neri (la presenza della retroilluminazione tende a farli apparire come dei grigi) e nell'angolo di visuale, oggi molto più ampio rispetto al passato. La latenza, il problema più grave nella riproduzione dei videogiochi, è stata anch'essa ridotta notevolmente, ma vanno scelti modelli dotati di un pannello da 16 o, meglio ancora, da 8ms.

PLASMA

PREZZI INDICATIVI: €1.700 (37"), €2.000 (42"), €4.500 (50")

Nei televisori al plasma, ogni pixel è suddiviso in tre 'subpixel', ognuno dedicato alle tre principali componenti del colore: rosso, verde e blu. Opportunamente eccitato dalla corrente elettrica, un gas inerte reagisce creando luce, un procedimento non troppo dissimile da quanto avviene nei comuni tubi al neon e con risultati oggi molto simili a quelli degli schermi a tubo catodico. La tecnologia alla base del plasma permette di raggiungere grandi dimensioni mantenendo spessori piuttosto contenuti.

La credenza popolare che i plasma 'si scarichino' non è altro che un mito: la perdita di gas durante un normale utilizzo è talmente trascurabile da non rappresentare un problema. La vita di un plasma è quindi più che accettabile: dopo circa tre anni e tre mesi di funzionamento continuato, un plasma potrebbe effettivamente presentare problemi di deterioramento, ma anche negli LCD la lampada ha una durata simile e il suo costo non è affatto trascurabile. Infine, negli ultimi anni è stato minimizzato il rischio di 'stampaggi' causati da immagini fisse visualizzate troppo a lungo.

TV A RETROPROIEZIONE

PREZZI INDICATIVI: €1.200 (42"), €2.000 (50")

I modelli più recenti di TV a retroproiezione si distinguono in quelli che usano la tecnologia DLP e in quelli adottano la più classica LCD. Nel primo caso, il fascio di luce generato dalla lampada colpisce una serie di microspecchi posti sulla superficie di un chip, la cui logica si occupa di stabilire quali di questi debbano riflettere il fascio luminoso per generare l'immagine. Un proiettore DLP genera in realtà immagini multiple per ogni fotogramma, successivamente 'filtrate' da una ruota colorata che gira molto velocemente di fronte al chip. La tecnologia DLP è capace di neri molto profondi e di rapporti di contrasto eccellenti, ma l'operazione di filtraggio attraverso la ruota colore dà luogo al cosiddetto 'effetto arcobaleno', comunque avvertibile solo da occhi allenati.

Con la tecnologia LCD, la luce attraversa tre pannelli dedicati ai colori primari per poi essere ricongiunta e inviata allo schermo. Il tallone d'Achille sta nella visibilità della matrice, il cosiddetto 'effetto zanzariera' che, sebbene sia stato minimizzato negli ultimi tempi, in alcuni modelli è ancora presente.

neri, che devono essere il più possibile profondi (a tutto vantaggio del contrasto generale dell'immagine) e assolutamente privi di dominanti colorate. Può capitare, infatti, che gli LCD presentino neri bluastri, e in questi casi va verificato, telecomando alla mano, se il problema può essere riconducibile a una regolazione imperfetta o a un difetto costruttivo vero e proprio. Altro punto chiave nella scelta di un display digitale è la riproduzione dei colori, che devono essere il più possibile naturali e privi di bande sulle sfumature (dithering), un test difficile da condurre se il display non è collegato a una sorgente di qualità, anche a bassa definizione. La rapidità di risposta del pannello è un altro parametro fondamentale, visto che un'elevata latenza dei pixel provocherebbe scie e trascinamenti sulle immagini in rapido movimento. Infine, il test più importante riguarda proprio le console di vecchia generazione, che andrebbero collegate al pannello per stabilire se le operazioni di deinterlacciamento e scalatura vengano eseguite a regola d'arte.

Per quanto riguarda Xbox 360 e PlayStation 3, i problemi si riducono notevolmente. Effettuate le verifiche poc'anzi descritte e scelto il display che più aggrada, il collegamento di una console di nuova generazione lascerà semplicemente senza fiato. L'unico dubbio può derivare dalla risoluzione: Xbox 360, pur capace di scalare l'immagine fino a 1080i, sarà probabilmente legato a doppio filo alla risoluzione 720p.

E in occasione dell'ultimo E3, Sony ha snocciolato potenzialità devastanti per PlayStation3, ma la risoluzione 1080p sarà veramente un parametro da tenere in seria considerazione? Onestamente, pur considerando le grandi prestazioni dell'hardware, l'eventualità che possa gestire decentemente videogiochi ad una risoluzione così elevata (1920x1080 e per di più progressiva) appare al momento improbabile, senza considerare gli sforzi che i team di sviluppo dovrebbero fare per realizzare sce-

INVESTIMENTO INATTACCABILE

Lo standard universalmente riconosciuto per i collegamenti ad alta definizione è l'HDMI, e l'assenza di questo tipo di connessione dalle specifiche di Xbox 360 ha fatto storcere il naso. Voci non confermate indicherebbero nella presenza di uno scaler analogico la fonte del 'problema': ri-digitalizzare un segnale analogico per veicolarlo via HDMI, in effetti, non avrebbe alcun senso. Ma l'HDMI sarà supportato da PS3, ed è quindi fondamentale che il nuovo televisore sia dotato di almeno un ingresso compatibile e corredato della tecnologia di protezione HDCP. Le major cinematografiche e i distributori di home video sono infatti convinti che la protezione digitale sia la chiave di volta nella lotta alla pirateria, e quindi questa tecnologia verrà impiegata in un numero sempre maggiore di sorgenti audio-video.

"IL PROBLEMA È CHE I TELEVISORI DIGITALI NON SONO TUTTI UGUALI"

PROIETTORI

PREZZI INDICATIVI: €1.500-2.000 (LCD), €2.500-7.000 (DLP Monochip), €26.000 (DLP Tri-Chip)

L'introduzione della tecnologia DLP ha fatto fare passi da gigante ai proiettori digitali per home theater, ora in grado di generare immagini vivide e contrastate anche su schermi di dimensioni molto elevate. È letteralmente possibile riempire una parete con l'immagine generata da questi meravigliosi apparecchi, anche se è sempre consigliabile associarli a un telo di proiezione di buona qualità, magari motorizzato. I difetti dei proiettori sono tipicamente logistici, visto che installarne uno in salotto e predisporre il passaggio dei molti cavi necessari non è affatto facile; in più la lampada genera molto calore, ha una durata finita (tipicamente da 2.000 a 3.000 ore di funzionamento) e il costo di un ricambio può facilmente raggiungere i 400 euro. I proiettori DLP, essendo basati sulla medesima tecnologia già descritta nel box dedicato ai televisori a retroproiezione, compongono l'immagine finale 'filtrandola' attraverso una ruota colore, e questo può causare in alcuni utenti dei veri e propri mal di testa. Anche i proiettori LCD presentano gli stessi vantaggi e svantaggi dei 'fratelli' a retroproiezione: nessun effetto arcobaleno, ma neri generalmente meno profondi rispetto ai DLP e rischio di 'effetti zanzariera' sempre in agguato. Se si superano questi inconvenienti, ai quali va aggiunta la necessità di oscurare l'ambiente di proiezione, si può però godere di immagini veramente inarrivabili con i display LCD e al plasma.

IL FUTURO DIGITALE

PREZZO INDICATIVO: Non disponibile

Se questa scorpacciata di display ad alta definizione non vi avesse convinto, provate a sedervi sul bordo del fiume e aspettare che la rivoluzione digitale porti finalmente sul mercato la tecnologia più interessante degli ultimi anni. Si tratta del SED (Surface-conduction-Electron-emitter Display), una soluzione tecnica ideata da Toshiba che dovrebbe trovare applicazione commerciale nel corso del 2007. Le caratteristiche salienti sono grandezze tutt'altro che trascurabili (si parla di modelli d'ingresso da 50 pollici), bassissimo consumo, supporto per i segnali 1080p e rapporti di contrasto clamorosi.

Un'altra tecnologia che sta imponendosi solo ora (in effetti è stata introdotta nel corso del 2003) è la SXRD (Silicon X-tal Reflective Display), che punta a insidiare la leadership di DLP nella proiezione frontale. Inizialmente utilizzata solo nel costosissimo proiettore Qualia 004 di Sony, questa tecnologia basata sui principi degli LCD ha esordito anche su display tradizionali, come il Grand Wega della stessa Sony, un mostro da 70" con risoluzione 1080p, il cui contrasto si piazza a metà strada tra gli LCD e i plasma.

CALIBRAZIONE, MON AMOUR

Acquistare un televisore, di qualsiasi tipo, è solo il primo passo nella corsa all'immagine perfetta. Una volta giunti a casa e installato il nuovo display, ci si trova spesso di fronte a un impatto visivo largamente migliorabile, a causa di tarature di fabbrica discutibili e dell'influenza dell'ambiente circostante nella percezione dell'immagine. Questi problemi possono essere risolti eseguendo un'opportuna taratura. Sfruttando appositi DVD di calibrazione, si possono regolare al meglio luminosità e contrasto per ottenere un'immagine perfettamente equilibrata ed evitare solarizzazioni sulle alte luci e appiattimento nei dettagli più scuri. Inoltre, è quasi sempre necessario intervenire sui colori per eliminare qualsiasi tipo di dominante.

Il THX Optimizer contenuto in alcuni DVD (quelli della serie 'Star Wars', per esempio) è molto utile per impostare correttamente luminosità e contrasto, mentre la corretta riproduzione dei colori necessita di prodotti più evoluti come Digital Video Essentials, un DVD di test eccellente pensato sia per utenti esperti che per chi è nuovo a questo genere di operazioni.

Eventualmente, si possono calibrare i colori empiricamente, scattando una fotografia ad hoc con una fotocamera digitale e, una volta verificata la rispondenza cromatica dell'immagine con la realtà, darla in pasto al televisore: agendo sui controlli delle singole componenti Rosso, Verde e Blu dell'immagine non sarà difficile regolare il display in modo che i colori della fotografia corrispondano, per quanto possibile, alla realtà.

HDMI E DVI: GEMELLI ETEROZIGOTI

Alcuni display 'HD Ready' non offrono un ingresso HDMI, ma solo la più conosciuta interfaccia DVI. Dal punto di vista del segnale video non cambia nulla: HDMI e DVI sono perfettamente compatibili e supportano entrambi la protezione digitale HDCP. Basta dotarsi di un adattatore, solitamente fornito insieme al display, per effettuare il collegamento. L'HDMI può però trasportare in digitale anche l'audio e, sebbene questa caratteristica al momento non è sfruttata su larga scala, una maggiore versatilità sia sempre preferibile quando si tratta di ponderare un nuovo acquisto.

nari adeguatamente 'densi' di dettagli, per di più a beneficio di una minoranza. Difficilmente, quindi, il salto dai 720p ai 1080p potrà dirsi significativo quanto quello dalla bassa definizione ai 720p. Inoltre, se quest'ultima risoluzione dovesse rivelarsi (com'è probabile) lo standard dei prossimi anni, allora c'è il rischio che l'adozione di un display digitale con risoluzione nativa 1920x1080 nasconda nuove insidie legate alla mancata corrispondenza tra la risoluzione comunemente in uso e quella del pannello.

Insomma, il classico dilemma 'compro oggi o aspetto domani?' che da tempo accompagna l'utenza PC si ripropone anche nel mondo delle console. Ma se si sa cosa cercare, e non ci si vuole perdere nemmeno un minuto della nuova 'HD Era', fare una scelta corretta non è poi così difficile.

Intervista a...

Hideo Kojima

Incontro con l'unico game designer mai minacciato di violenza solo per aver voluto fare un nuovo videogioco...

"La gente ha bisogno di un interruttore dentro di sé (come quello del mio orologio) che li faccia sentire rinati con il sorgere di un nuovo giorno". "Sin da quando ero bambino, ho sempre adorato camminare per i centri commerciali sotterranei, anche se non ho mai capito il perché. Mi piace soprattutto al mattino, quando tutto l'ambiente è permeato da un'aura quasi poetica a causa dell'assenza di folla". "Uso sempre i pennarelli con l'inchiostro metallizzato, i Tiara della Sakura. I miei colori preferiti sono verde, blu, arancione, rosa e viola... Quando uso questi pennarelli è come se applicassi 'il marchio di Kojima'!". Benvenuti nel mondo di **Hideo Kojima**, responsabile della serie *Metal Gear Solid* (e di molto altro) per Konami. Com'è possibile intuire, Kojima non è il volto convenzionale dell'industria videoludica contemporanea, nemmeno in Giappone. Una ragione in più per scoprire una delle figure più controverse di questo settore, per indagare sul prossimo episodio della sua serie multimilionaria e per conoscere le sue opinioni sul nuovo hardware, lo stealth nei giochi attuali e molto altro. Ma prima c'è una piccola storia da chiarire...

Una volta ultimato *Metal Gear Solid 2*, ha affermato che non avrebbe più lavorato a un altro *Metal Gear*. Eppure ha già prodotto un sequel ed è ora al lavoro su *Metal Gear Solid 4*. Cosa le ha fatto cambiare idea?
È successo a marzo in Germania, al lancio europeo di *MGS3*. Avevo altri progetti in mente. Sapevo che *MGS4* sarebbe comunque uscito, ma ero molto interessato a realizzare altri giochi. Avevo 'preparato' *MGS4* delineando la direzione da seguire, il design e così via, avevamo avuto diverse riunioni nel corso degli ultimi tre mesi ed ero arrivato ad un punto in cui ero sicuro che il progetto avrebbe potuto proseguire senza di me. Voglio dire, il team aveva un enorme bagaglio d'esperienza su questa serie. Quindi resi pubblica la mia decisione proprio durante quell'evento. Questo scatenò reazioni incredibili, a partire dal web per proseguire con lettere e telefonate. E tutti dicevano la stessa cosa: dovevo lavorarci io o non sarebbe stato un *MGS*. Siamo anche stati minacciati. Il mio team iniziò a preoccuparsi con tutto quello che stava accadendo: l'idea di portare avanti lo sviluppo di *MGS4* senza di me lo metteva a disagio. In Konami percepirono il pericolo e, dopo aver ascoltato le opinioni di diverse persone, decisi di occuparmi del gioco. Ma adesso, non voglio davvero realizzare un *MGS5*, perciò mi sono nuovamente rivolto al pubblico durante il Tokyo Game Show. Vorrei davvero che la gente mi capisse: non è che odio *MGS*, assolutamente, ma ci sono dei limiti a ciò che si può fare nel corso della propria vita. Ho bisogno di realizzare qualcosa di diverso e credo che sarebbe un bene anche per l'industria e per Konami.

Pur dovendo svelare uno dei seguiti più attesi di tutti i tempi, Kojima non ha certo tenuto a bada il proprio senso dell'umorismo con i trailer di *MGS4* (sia all'E3 che al TGS), tirando frecciate a personaggi e convenzioni della serie, all'intero genere e ai suoi concorrenti più agguerriti

Metal Gear Solid 3 doveva segnare la fine di una trilogia. Allora come mai ha deciso di realizzare un quarto episodio?
Per me la storia finisce con *Metal Gear Solid 2*, ma la gente non era soddisfatta. Voleva sapere di più, soprattutto sulle ragioni che hanno portato alla nascita di alcuni nodi della trama. Perciò le abbiamo spiegate in *Metal Gear Solid 3*. Ma poi la gente mi ha chiesto di cose lasciate in sospeso in *MGS2*. Mi dicevano: 'ma cos'è successo a questo o quello?'. Perciò *Metal Gear Solid 4* offrirà la risposta definitiva a queste ultime domande. La storia principale si è conclusa con la trilogia e *MGS4* porrà una fine alle ragioni esistenziali dei personaggi. Quindi in un certo senso *MGS4* sarà la parte finale della storia di *MGS* e sarà presente la maggior parte dei personaggi, come Raiden, Otacon, Meryl, ecc.

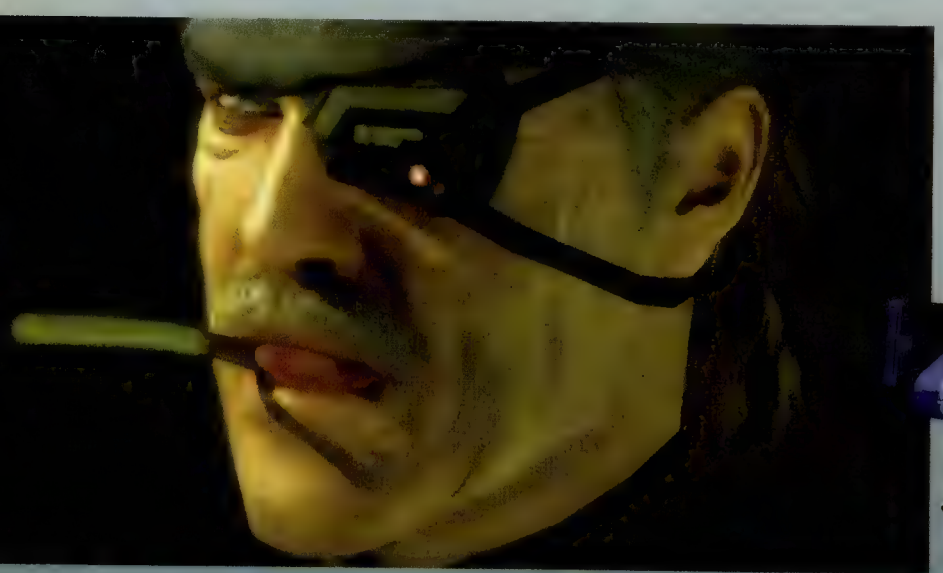
Realizzare un *MGS* richiede ovviamente diverso tempo. Come crede che la produzione di *MGS4* su PlayStation3 influenzerà i tempi di sviluppo?
Dovete sapere che il periodo di sviluppo di un *MGS* non è effettivamente così lungo. Il problema è che un solo team, Kojima Productions, sta sviluppando diversi giochi allo stesso tempo: *MGS4*, *MGS3: Subsistence*, *Boktai 3* e *MG Acid 2*. Se prendete *Subsistence*, ad esempio, si tratta di un gioco simile a ciò che è stato *Integral* con il primo *MGS*, ed è stato sviluppato dal mio team in un solo anno. Ma più lavoriamo su tutti questi progetti, più accumuliamo ritardo con *MGS4*. Direi che per completare *MGS4* ci vorranno in tutto un paio d'anni.

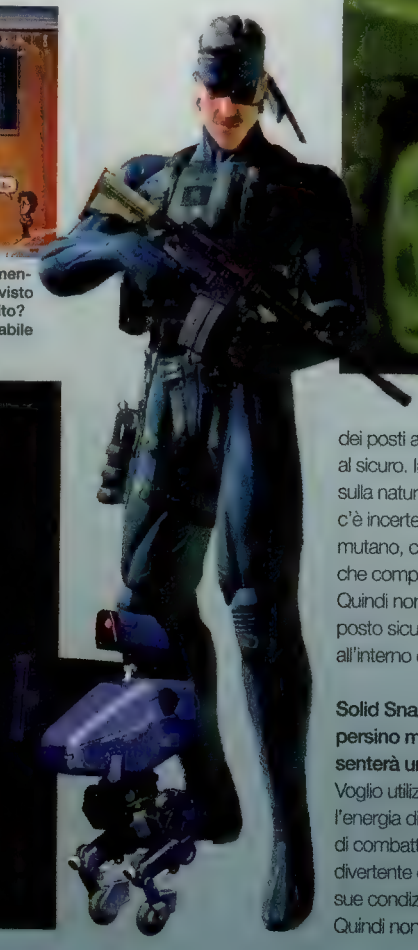
Non temeva che imparare a sfruttare il potenziale di PlayStation3 avrebbe potuto richiedere più tempo del previsto?
Be', se dovessi spingere la potenza della macchina ai suoi limiti, sì, sarebbe così. Ma bisogna fare delle scelte, bisogna porre dei limiti a ciò che si sta per fare. Se non lo fai, be', non ci sarà mai una fine. Credo che questo sia l'aspetto più difficile del nostro lavoro su *MGS4* al momento. Non c'è bisogno di rendere il gioco ultra-realistico, perché così facendo sorgerebbero un sacco di problemi durante lo sviluppo.

Il messaggio nel trailer di *Metal Gear Solid 4* ('This is no FPS. This is *MGS*') intende rafforzare il concetto di visuale in terza persona, giusto?
Be', l'inquadratura principale è in terza persona. Non c'è visuale in soggettiva. Voglio che Snake appaia su schermo, voglio che il giocatore si identifichi con questo personaggio piuttosto che con se stesso.

Un altro messaggio nel trailer sembra implicare che stavolta la componente stealth sarà meno marcata. È così?
Non proprio. A marzo, quando ho parlato per la prima volta di *MGS4*, volevo utilizzare il termine 'campo di battaglia', ma avevo paura che la gente non ne comprendesse il significato, almeno per come lo intendo io in *MGS4*. Finora ci sono stati dei posti all'interno del gioco dove si era al 100% al sicuro. In più tutti erano nemici, quindi si era certi sulla natura delle persone che ci circondavano. Ora c'è incertezza. Le condizioni del campo di battaglia mutano, con edifici che vengono distrutti e soldati che compiono azioni decisive verso i propri nemici. Quindi non c'è nessuna certezza, non c'è nessun posto sicuro al 100%. Non è possibile nascondersi all'interno di uno scatolone e stare lì, al sicuro.

Tecnicamente notevole, ben girato e concettualmente stimolante, può il trailer di *Metal Gear Solid 4* visto al TGS dirsi illustrativo delle qualità del gioco finito? A giudicare dai precedenti episodi, è molto probabile

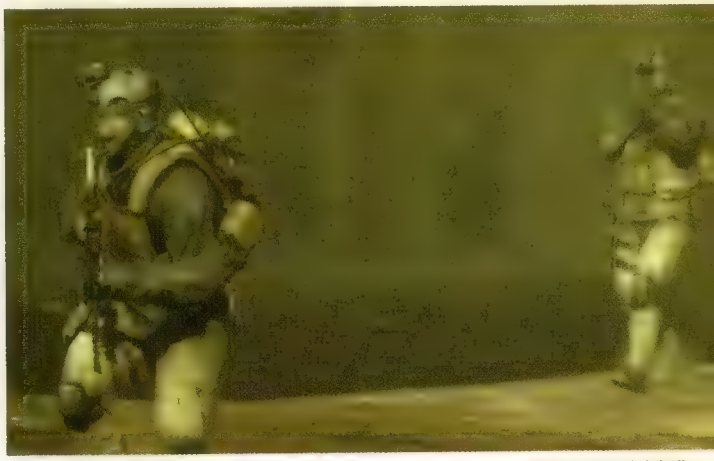




Solid Snake sembra parecchio stanco nel trailer, persino malato ad un certo punto. *MGS4* presenterà una prospettiva più cruda della guerra?
Voglio utilizzare uno Snake che magari non avrà più l'energia di una volta, ma che ha ancora il desiderio di combattere. Ma mi rendo conto che non sarebbe divertente controllare uno Snake che a causa delle sue condizioni necessiti di riposo per tutto il tempo. Quindi non penso influenzerà i controlli del gioco.

TITOLO: **METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS**
SISTEMA: **PLAYSTATION3**
PRODUTTORE: **KONAMI**
SVILUPPATORE: **KOJIMA PRODUCTIONS**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **NA**

Il video mostra un'ambientazione dai tratti mediorientali. *Metal Gear Solid 4* desidera forse unirsi alla lunga lista di giochi che hanno tratto ispirazione dal conflitto in Iraq?
Molti FPS occidentali odierni, come *Black Hawk Down* o il più recente *Battlefield 2*, sono accomunati dalla un'ambientazione mediorientale: il passaggio nel video è come una parodia di quei giochi. Il messaggio è tipo: "Ehi, ragazzi, anche *Metal Gear Solid* è stato laggiù". Nel gioco Snake visiterà una serie di teatri di guerra e uno di questi sarà in Medio Oriente. Ma quando giocherete capirete che è in ottica stealth esattamente come ogni *Metal Gear Solid* è sempre stato. Ho scelto di mostrare quel livello particolare solo per divertimento. Immaginavo che la gente potesse avere diverse reazioni, del tipo 'Non avete più idee?'. Credo rimarranno sorpresi se considereranno quel video come un'illustrazione di tutto il gioco!

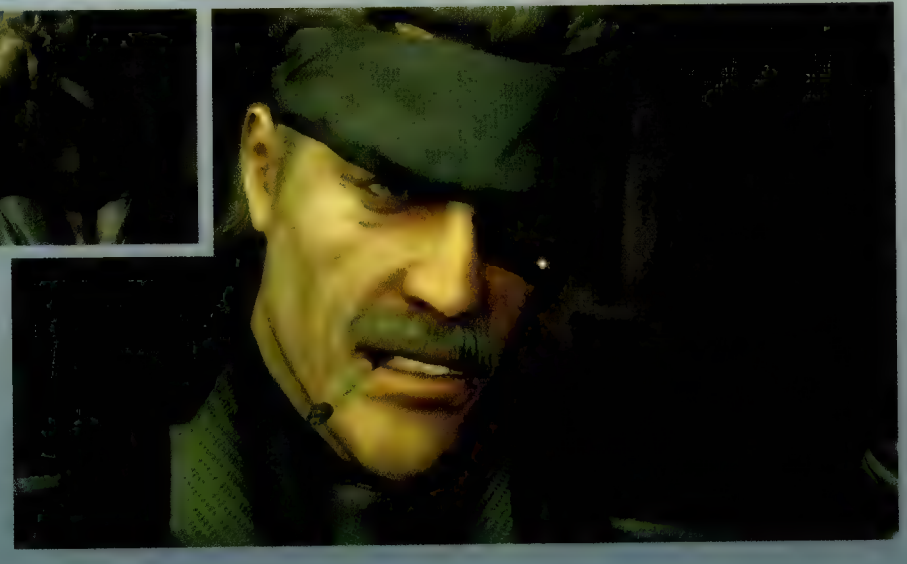


Malgrado alcune ambientazioni di *Guns of the Patriots* possano portare alla mente altri titoli a sfondo bellico, Kojima invita a non accostarlo a giochi come *Black Hawk Down* o simili

C'è qualcosa che non le è piaciuto in *Metal Gear Solid 3* e che vorrebbe correggere con quest'episodio, o magari delle idee che desiderava sviluppare più a fondo?
La telecamera è cambiata ed è ora molto simile a quella che abbiamo progettato per *Subsistence*. Per quanto riguarda la mimetizzazione, è cambiata in *MGS4*: non posso ancora scendere in dettagli, ma ciò che posso dirvi è che... Ok, facciamo un esempio. Ci sono due nazioni, A e B, in lotta fra loro. Snake arriva dalla nazione C, estranea al conflitto. Quindi Snake ha molteplici scelte a sua disposizione: può unirsi a uno dei due fronti o mantenere un basso profilo senza interferire con le due fazioni. Ovviamente schierarsi con una nazione significa diventare un nemico dell'altra. È anche possibile sfidarle entrambe e diventare il loro nemico comune. Le mimetizzazioni non funzionano come in *MGS3*, dove si sfruttava l'ambiente circostante: piuttosto si useranno le mostrine per simulare un tipo di uniforma. Quindi il termine 'mimetizzazione' potrebbe nessere inappropriato. Per quanto riguarda il procacciamento del cibo, ci stiamo ancora lavorando. Voglio dire, potrebbe essere sufficiente rubare il cibo al nemico, dato che *MGS4* è ambientato su un campo da battaglia e non in un terreno di caccia.

"Una grafica migliore non è sufficiente. Non c'è divertimento nel realizzare incredibili sequenze in CG"

Com'è ovvio, le ipotesi galoppano attorno alla verità che si nasconde dietro l'aspetto di Snake in *MGS4*. Kojima ha già specificato che essendo un clone di Big Boss, egli invecchia più velocemente della norma, il che rende ancor più problematico risolvere l'enigma dell'effettiva collocazione temporale di *MGS4* rispetto a *MGS2*



È possibile giocare senza scontrarsi con alcuna delle fazioni in lotta fra loro?
Non è così semplice. A seconda dello scenario si incontreranno diverse nazioni in lotta. In una potrebbero esserci A contro B, in un'altra A contro C, oppure B contro C, A contro D e così via. Inoltre ci potrà essere un campo di battaglia con A, B e C in lotta o uno dove è presente una sola fazione. Il giocatore sarà libero di gestire la situazione su questi campi da battaglia. Ora immaginate che la fazione A vi individui e per sbaglio vi spari pensando che siete un nemico. Se rispondete al fuoco, entrerete in guerra con loro. Vedendo ciò che sta accadendo, B penserà che voi siate un alleato e potrebbe aiutarvi. Potreste anche venire premiati come un eroe o simile. Questo comunque non riguarda lo scenario nella sua interezza: queste situazioni si sviluppano su scala ridotta. Mi piacerebbe che la situazione tattica in uno scenario venisse influenzata dalle azioni del giocatore, e vorrei anche che uno scenario avesse un impatto su un altro a seconda delle scelte fatte. Immaginate che uno scenario preveda A opposta a B, ma che grazie alle azioni di Snake a favore di B nello stage precedente, presentasse quasi esclusivamente B.

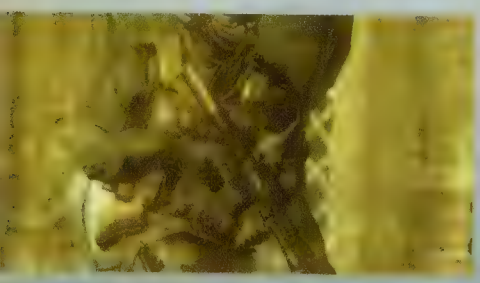
Il piccolo robot visto nel video proviene da *Snatcher*. Pensa di rispolverare anche quello?
No, no, per piacere! Ho ancora così tanti progetti originali da realizzare!

LA PROVA DEL CUOCO

Interrogato sul suo punto di vista riguardo la prossima generazione, Kojima risponde: "Mi piace paragonare le nuove console al cibo: PS3 è come un anniversario, un'occasione davvero unica in cui servire un banchetto luculliano, magari una o due volte all'anno. Bisogna vestirsi in maniera adeguata e comprare una bottiglia di champagne. 360 è una cena speciale che si fa fuori casa durante il weekend. Revolution è la cena che si prepara ogni giorno quando si è a casa. Credo che siano tutte deliziose, ma molto dipende dal loro costo e da come si vivono (per esempio dalle persone che si decidono di invitare a cena, ecc.). Credo comunque che ci sia una separazione fra PS3, 360 e PC, che formano un gruppo, e Revolution, che forma da solo un secondo gruppo. Penso che sia molto importante puntare verso una maggiore potenza computazionale e una grafica migliore, ma concentrarsi esclusivamente su questi aspetti è un problema. Certo, sono essenziali per l'industria, ma dall'altra parte il Revolution è improntato sul divertimento, e basa il suo design sul controller. PS3, 360 e PC sono simulatori, progettati per fare le stesse cose dei grandi film.

"Penso inoltre che un strategia multipiattaforma sarà assai limitata in futuro. Puoi ragionare in termini multipiattaforma solo su PS3, 360 e PC. Il lancio di DS è stato uno shock. Non è più possibile pensare di realizzare un singolo gioco per tutte le piattaforme. Bisogna fare un gioco per DS e un altro per PSP. Credo che strategie come quella di EA, che porta un personaggio o una licenza cinematografica su tutte le piattaforme, non abbia senso nel mercato attuale. Con DS e Revolution bisogna cominciare a pensare ai controller, ovvero a trovare un modo per rendere divertente il loro utilizzo. Non mi piacerebbe dover partire da una licenza, dover ad esempio dire: "Ok, dobbiamo fare *MGS* per Revolution". Credo che si debba fare il ragionamento opposto. Revolution sarà un banco di prova per quei designer che stanno realizzando giochi sin dal periodo a 8bit del Famicom: vedremo quanti saranno davvero in grado di sfornare qualcosa di creativo usando quel controller. Di converso, le piattaforme high-end tendono a sfruttare la grafica, il sonoro e la tecnologia per creare intrattenimento. Quindi non è più solo una questione di videogiochi".

Quale si sta rivelando l'aspetto più complesso dello sviluppo di *Metal Gear Solid 4*?
Direi la parte che non si vede necessariamente. Finora nulla è davvero cambiato. Una grafica migliore non è sufficiente. Non c'è divertimento nel realizzare incredibili sequenze in CG. La prima PlayStation ha portato il 3D, ma PlayStation2 non ha portato nulla di nuovo, solo una grafica migliore. Si può sostenere che abbia portato il network, ma è una caratteristica che non ha mai funzionato veramente. Ora con PlayStation3 è la stessa cosa: niente è cambiato veramente. È migliorata la grafica. Considero la realizzazione di un gioco su queste piattaforme come la costruzione di un set, di un fondale per un film. Si fanno set sempre più belli e più grandi, ma si sa che dietro non c'è nulla. Se continuiamo per questa strada, non accadrà mai niente di nuovo. Quindi



Mentre altri team di sviluppo Konami preferiscono appoggiarsi a middleware di vario tipo, lo studio di Kojima sta creando internamente tutta la tecnologia alla base di *MGS4*

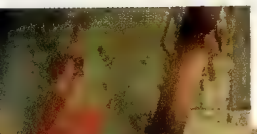
"Il mio team è piuttosto speciale. Talmente speciale che non potremmo lavorare come fanno altri studi"

per salire davvero di livello, dobbiamo costruire dei mondi e non dei set. Però su PlayStation3 bisogna comunque realizzare una grafica eccellente e il video del TGS è stato creato con tutte queste idee in testa. So che possiamo fare ancora meglio dal punto di vista grafico, ma non è mai stato questo il mio obiettivo. Penso che già adesso abbiamo una buona qualità visiva e mi piacerebbe utilizzare il resto della potenza su cose che non siano così evidenti. La nostra sfida consiste nel riuscire in questo.

Siete partiti da zero con *Metal Gear Solid 4* o avete potuto riciclare alcuni contenuti realizzati per i giochi precedenti?
Abbiamo creato quasi tutto da zero, riutilizzando pochissime cose. Devo dire che abbiamo una metodologia di lavoro molto particolare. Sì, il mio team è piuttosto speciale. Talmente speciale che non potremmo lavorare come fanno altri studi: comprare la licenza per un motore 3D, ad esempio. Ci rendiamo conto che così facendo perderemmo un sacco di velocità nella creazione del titolo a causa del modo in cui viene sviluppato. Perciò abbiamo dovuto ripartire da zero, anche per quanto riguarda il motore.

Spesso i giocatori richiedono a gran voce l'originalità, eppure talvolta ne restano spaventati, preferendo concetti a loro più familiari. Crede che sia difficile vendere l'originalità?
In effetti i giocatori non sono davvero entusiasti di comprare contenuti originali. È come se non cercassero davvero nuove esperienze. Credo che questo valga anche per l'industria cinematografica e persino per i libri. Preferiscono ben note licenze o seguiti: cose che conoscono già. Ho provato a introdurre l'originalità nel corso della serie *MGS*, ma mi sono reso conto che la gente considera l'esperienza *MGS* solo come una serie videoludica.

Ritiene che un creatore di videogiochi debba avere un nome famoso per poter vendere un titolo originale al giorno d'oggi?
Sapete, quando ho presentato *Boktai*, mi è stato detto che non avrebbe mai funzionato. Perciò non penso sia una questione di nome. Credo sia più



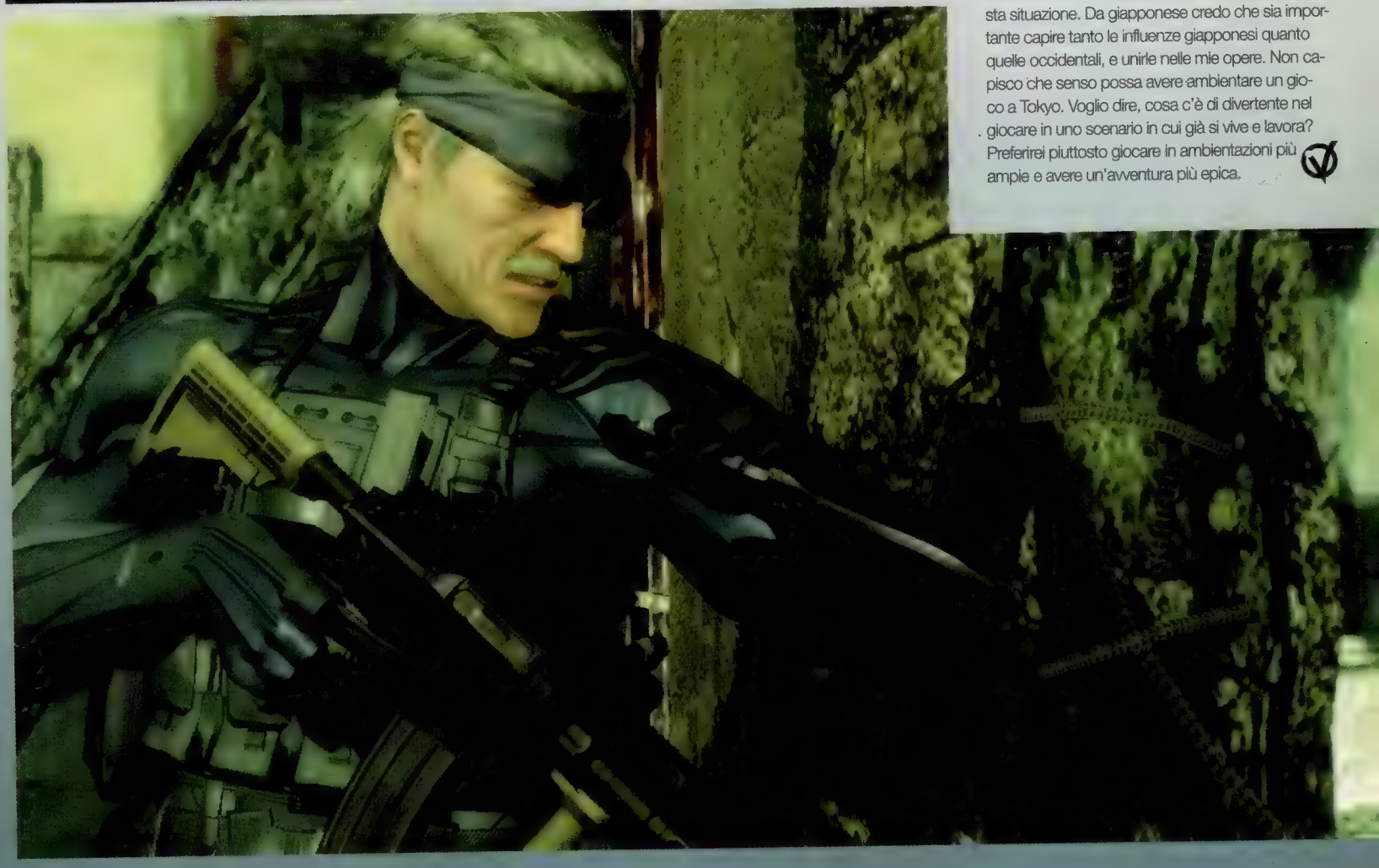
Anche se Kojima non ha resistito alla tentazione di citare *Snatcher* nello splendido trailer di *Metal Gear Solid 4*, non ha alcuna intenzione di rispolverare il franchise

questione di come lavora la società e di come il producer promuove la sua idea. Anche quando ho presentato *Metal Gear Solid* per la prima volta, la gente era molto scettica. Quindi il creatore deve essere molto determinato e abile nel far sì che la società creda che il gioco venderà.

Alcuni creatori di franchise molto conosciuti hanno avuto difficoltà a staccarsi dalle proprie opere più famose. È il caso di George Lucas, per esempio. Crede che possa accadere anche a lei con *Metal Gear Solid*?
Ritengo che chi ama un'opera particolare continuerà a rimanerci legato, ma per quanto mi riguarda voglio fare altre cose. Ho 42 anni, e questo significa che mi rimangono dieci anni per fare quello che voglio. Questo pensiero mi rende parecchio ansioso. Non odio *Metal Gear Solid*, lo amo davvero, ma è solo una piccola parte di ciò che sono. Voglio poter esprimere altri aspetti e condividere altre esperienze che trovo divertenti. Ho una montagna di idee, ma i giochi devono vendere se voglio continuare. Ci sono tre parametri che devo prendere in considerazione: le cose che voglio fare, le cose che vendono e le cose che si possono fare con la tecnologia odierna. Perché un gioco venda, ci sono molti aspetti importanti come il mondo che si va a creare, la grafica e il tempismo. Un gioco potrebbe vendere solo perché arriva sul mercato al momento giusto. Anche i miei gusti cambiano col tempo, perciò un gioco che volevo fare in passato potrebbe non interessarmi adesso. Pure la tecnologia detta se un gioco possa essere realizzato o meno. *Boktai* è stato possibile perché in quel periodo la tecnologia era disponibile. Ho una marea di idee, ma non molto tempo per considerarle tutte, specialmente con tutti gli altri giochi di cui mi devo occupare.

Cosa ne pensa di Revolution?
È una piattaforma su cui mi piacerebbe lavorare, ma ho bisogno di tempo per considerare tutti i modi in cui possono essere utilizzate le sue differenti caratteristiche. Su Revolution mi piacerebbe davvero progettare un gioco, dirigerlo e produrlo. Ma alla fine si tratta di fare un gioco che venda, ovvero che piaccia a sufficienza agli utenti. Per una società questo significa fare delle scelte perché le risorse sono limitate.

Ritiene che il Giappone si stia sforzando eccessivamente di vendere i propri giochi all'Occidente? Non c'è il pericolo che perda le sue qualità culturali peculiari?
Per me è il contrario: credo che gli sviluppatori stiano realizzando troppi giochi per il mercato giapponese. Prendete il design dei personaggi per esempio: sono tutti uguali. Trovo la cosa piuttosto deludente. Oggigiorno ci sono così tante influenze che convergono in Giappone da oltreoceano: film, musica, fumetti, ecc. Il Giappone è una nazione che dovrebbe trarre vantaggio da questa situazione. Da giapponese credo che sia importante capire tanto le influenze giapponesi quanto quelle occidentali, e unirle nelle mie opere. Non capisco che senso possa avere ambientare un gioco a Tokyo. Voglio dire, cosa c'è di divertente nel giocare in uno scenario in cui già si vive e lavora? Preferirei piuttosto giocare in ambientazioni più ampie e avere un'avventura più epica.



Riuscirà Criterion a replicare il successo ottenuto con *Burnout* nel genere videoludico più affollato di sempre?

Criterion è rimasta piuttosto sorpresa quando, durante lo scorso E3, Shigeru Miyamoto ha chiesto di poter vedere *Black*. Presentato dietro porte chiuse, lo sparatutto in soggettiva realizzato dallo sviluppatore britannico non è stato supportato dalla fanfara tipica dei titoli EA, ma alla fiera losangelina il semplice passaparola può essere molto potente. Circondato da uno stuolo di personale Nintendo, Miyamoto si è accomodato nella saletta per essere assalito dalla peculiare miscela di distruzione, rumore e armi devastanti del gioco. La sua reazione al termine dello show? Un educato cenno col capo. Probabilmente non sarà un titolo di lancio per Revolution.

Black è un distillato di spettacolarità hollywoodiana. Scontenta dello stato attuale degli FPS, considerati troppo freddi e senz'anima, la missione di Criterion è quella di instillare nel genere una sensazione di drammaticità, una sensazione di pericolo, una sensazione che i proiettili possano far male

davvero. E non solo a nemici che emergono dai propri ripari mostrando ampio uso di motion capture e fisica ragdoll, ma anche all'ambiente di gioco. "Ogni proiettile è una nostra creatura", conferma **Dean Evans**, product manager di *Black*. "Hanno tutti una destinazione. Sparate proiettili a terra e vedrete ciascuno di essi sollevare detriti e sporco. Colpite un cartello stradale e alcune sue parti inizieranno a rompersi. Ogni proiettile può rimbalzare: potete persino sparare sui muri per colpire i nemici di rimbalzo. L'intero ambiente è un vostro alleato esattamente come l'arma che state impugnando".

Bastano pochi minuti all'interno di uno dei due livelli attualmente giocabili di *Black* per comprendere le parole di Evans. Sparare con queste armi procura un senso di soddisfazione e potenza che non ha eguali in nessun FPS degli ultimi tempi. Lo scenario è quello di una città dell'Europa dell'est, un tipico agglomerato urbano con edifici malridotti e auto 'scato-

L'animazione è eccellente e i nemici reagiscono in maniera esagerata ai colpi ricevuti in punti chiave. Ci vogliono un sacco di proiettili per farli fuori, il che concorre a ricreare quel clima infuocato tipico delle pellicole di John Woo

lose'. Ma sebbene il panorama possa apparire meno che ispirato, l'azione che si sviluppa al suo interno è intensa, roboante e frenetica. Le porte vengono abbattute a colpi di shotgun, i nemici crivellati sussultano come marionette epilettiche e le auto si sbriciolano, fumano e poi esplodono con appagante autenticità.

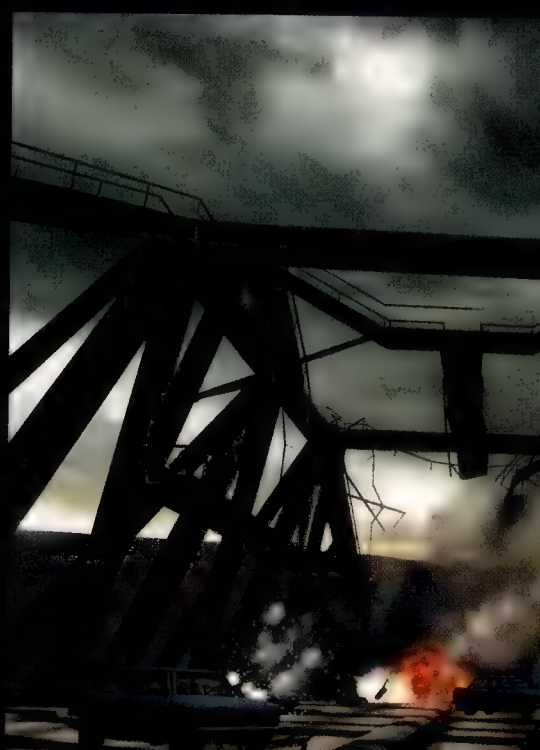
Dopo aver portato il genere dei racing game in una nuova direzione con la serie di *Burnout*, Criterion intende fare la stessa cosa con quello degli FPS. "Abbiamo dato un'occhiata a quello che c'era in giro e ci siamo accorti che nessuno aveva ricreato adeguatamente la sensazione di sparare con una pistola", spiega Evans. "Gli sviluppatori stavano spingendo il genere in direzioni bizzarre, introducendo stealth, comandi di squadra, veicoli. La gente di Bungie deve assumersi le proprie responsabilità per questo", aggiunge con un tono falsamente piccato.

Ma è vero: *Black* non ha distrazioni, non ha trovate, non ha caratteristiche extra che possano fare la felicità del reparto marketing. Il fatto che si concentri unicamente sulla natura distruttiva dei proiettili sta dando buoni frutti. Non c'è da stupirsi che il prototipo originale di *Black* presentasse solo una stanza ed una grossa pistola: quando nelle fasi di testing i giocatori risposero positivamente al feedback e alle sensazioni che ottenevano sparando con una sola arma in una sola stanza, il team si rese conto di avere fra le mani qualcosa di speciale.

"Volevamo comunicare la scarica di adrenalina che si prova in un conflitto a fuoco", continua Evans. "Sei nascosto dietro una macchina e non solo puoi sentire, ma anche vedere l'effetto che i proiettili stanno avendo sulla tua protezione. Dev'essere assolutamente terrificante: scintille, vetri e detriti che volano in ogni direzione". Evans passa quindi in rassegna tutti i film di Hollywood che hanno ispirato il team: 'True Lies', 'Predator', 'Terminator 2', 'Trappola di Cristallo'...

Paragoni del genere sono tipici degli sviluppatori, ma per una volta c'è sostanza dietro le intenzioni. Evans cita 'Heat' quale l'esempio migliore, sottolineando come il suono delle armi nella pellicola di Mann non abbia nulla a che vedere con quello delle loro controparti reali. *Black* utilizza il medesimo approccio hollywoodiano, esaltando ed esagerando l'esperienza. Mentre la maggior parte degli sviluppatori registrano il suono delle armi al poligono di tiro, Criterion ha utilizzato tecnici del suono dell'industria cinematografica per creare effetti roboanti usando i materiali più inusuali, dalle fette di prosciutto alle lattine di Coca Cola esplosive. Il risultato è una cacofonia di distruzione che assale le orecchie e scuote i nervi.

Un'eventuale descrizione passo-a-passo del livello City Streets non suonerebbe particolarmente speciale. I nemici appaiono alle finestre pregando di essere colpiti, mentre le auto sono posizionate strategicamente per offrire copertura, finendo quasi sempre per attirare su di sé massicce dosi di



Il numero di nemici presenti in ogni livello è ragguardevole, ed è incoraggiante vedere che i cadaveri non svaniscono (almeno finché non si passa alla fase successiva)

SOLI CONTRO TUTTO

L'influenza di Electronic Arts permea ogni aspetto del gioco, il che stimolerà inevitabilmente i soliti dibattiti sull'invasività del publisher statunitense. Portando a termine uccisioni spettacolari o dimostrando di essere cecchini particolarmente abili, si viene ricompensati con gli opportuni riconoscimenti a video, anche se la rincorsa ai bonus non sembra essere così ossessiva come in *Battlefield 2: Modern Combat*. Per consentire al gioco di raggiungere un pubblico il più ampio possibile, il sangue è completamente assente, ciononostante le reazioni esagerate dei nemici raggiunti dalle raffiche forniscono il feedback necessario. Va dato atto a Criterion di non essere caduta nella solita trappola del multiplayer: *Black* è solo singleplayer. Meglio poco, ma buono.

TITOLO: **BLACK**
SISTEMA: **XBOX, PS2**
PRODUTTORE: **EA**
SVILUPPATORE: **CRITERION**
ORIGINE: **INGHILTERRA**
DATA D'USCITA: **MARZO**

I pezzi di scenario che crollano al suolo schiacciano chiunque abbia la sfortuna di trovarsi nella loro ombra, anche se alcuni palazzi ed elementi del fondale sembrano messi lì apposta per essere fatti saltare sulle teste dei nemici sottostanti

piombo. L'impressione è che i livelli siano estremamente lineari, con una componente esplorativa praticamente ridotta all'osso. Certo, una strada cittadina provvista di un piccola deviazione sarebbe più credibile, ma *Black* non vuole essere *Deus Ex*, e ciò che fa sembra farlo magnificamente.

sano rimbalzare sulle superfici metalliche significa non comprendere l'essenza di *Black*.

Quest'ultima viene chiarita nella seconda sezione giocabile. Il livello Asylum, un chiaro omaggio a 'Matrix', vede il giocatore discendere una scalinata prima di entrare in uno stanzone con, esatto, una serie di colonne di pietra in attesa di essere scolpite dal piombo. I nemici irrompono dai corridoi perimetrali, ma stavolta alcuni hanno scudi antisommossa impenetrabili dai proiettili. Di conseguenza la strategia deve essere rivista e, anche se non c'è bisogno di un possente sforzo celebrale per capire cosa fare, il passaggio dalla sparatoria diretta all'innesco di letali cascate di pietra è quanto mai gratificante. Una volta che la stanza è stata ripulita dagli avversari e i proiettili hanno smesso di solcare l'aria, arriva un inusuale momento di quiete. L'aria si fa 'densa', per dirla alla Evans: "Quanti giochi 'alla Matrix' sono usciti?", chiede in maniera retorica. "Non ce n'è uno che abbia replicato quella sequenza col colonnato. Dopo che vi siete esaltati con la distruzione e la carneficina, volevamo che l'aria si facesse spessa, che ci fosse un momento di sospensione durante il quale esaminare i danni e vedere ciò che hanno combinato le vostre armi".

Le tre barre di energia a disposizione del giocatore si riempiono automaticamente quando si trova al riparo dai colpi nemici. Una volta persa un'intera barra d'energia, però, sarà impossibile recuperarla fino al ritrovamento di un medipack

contempo un paio di idee da Bungie). L'utente si sente in ogni momento estremamente vulnerabile perché quello che funziona per lui funziona anche per il nemico. Quando il suono di una mitragliatrice che sputa proiettili a raffica riecheggia nelle vicinanze, la prima reazione non è certo quella di contrattaccare, ma di darsela a gambe.

> "Dopo che vi siete esaltati con la distruzione, volevamo che ci fosse un momento di sospensione durante il quale esaminare i danni e vedere ciò che hanno combinato le vostre armi"

Nonostante l'IA possa dirsi adeguata piuttosto che ispirata, *Black* vive di una certa spontaneità e di possibilità emergenti, il più delle volte prodotte attraverso la potenza delle armi e il modo in cui fanno a pezzi lo scenario. È possibile, per esempio, attraversare un livello facendo fuori i nemici con headshot precisi o furibonde mitragliate, ma ignorare i vantaggi ottenibili sfruttando la caduta di elementi dello scenario, il crollo di pavimenti o il fatto che i proiettili pos-

Il principio dell'aria 'densa' è esaltato da meravigliosi effetti di luce e particellari: lanciate una granata in una finestra ad un piano rialzato e la vedrete fare un piccolo buco nel vetro. Un paio di secondi dopo l'esplosione percuote l'intero palazzo, con i vetri che schizzano non solo dalla stanza nella quale ha avuto luogo la detonazione, ma anche dalle finestre ai piani inferiori. I detriti piovono da tutte le parti e il fumo avvolge ogni cosa, producendo nel giocatore la sensazione di essere una specie di Rambo del nuovo millennio.

Malgrado questa descrizione possa far apparire *Black* come un titolo facile e poco originale, la verità è ben diversa. Criterion ha scelto un approccio classico, con due armi a disposizione del giocatore e una barra d'energia ricaricabile, ma l'ha improntato all'autodifesa più che all'attacco (rubacchiando al

Le armi abbandonate dai nemici morti possono essere recuperate e aggiunte al proprio arsenale, ma è possibile portarne solo due alla volta. Le munizioni sono disseminate copiosamente ovunque, incoraggiando il giocatore a sparare senza preoccupazione a qualsiasi cosa si muova

Come già evidenziato nella prima anteprima di *Black* qualche mese or sono, non tutto sembra però convincere nel titolo Criterion. Le armi nemiche, per esempio, possono essere letali, ma da quanto visto finora chi le impugna non appare estremamente pericoloso: la sensazione che gli avversari siano poco più che manichini in balia dei proiettili esplosi dal giocatore è rinforzata dalla loro incapacità di reagire in maniera convincente a qualsiasi granata scagliata nella loro direzione (anche se i programmatori inglesi promettono miglioramenti in questo senso).

Finora poco è dato di conoscere sulla trama del gioco: si sa solo che il nome del protagonista è Jack Kellar, che lavora per un'organizzazione militare sotto copertura e che deve consegnare alla giustizia un traditore degli Stati Uniti. Con un'ambientazione che si sviluppa lungo 10 scenari, ognuno composto da tre sezioni diverse, *Black* è, per ammissione stessa di Criterion, il genere di gioco che si completa piuttosto velocemente: il divertimento dovrebbe quindi risiedere nell'affrontare l'avventura una seconda o una terza volta per recuperare tutti i bonus e gli oggetti sbloccabili.

Pur essendo prevalentemente ambientato in scenari urbani e interni, *Black* conterrà anche aree extraurbane, come un cimitero e una foresta. Sotto alcuni aspetti è innegabile una certa somiglianza con *Killzone*, anche se *Black* sembra promettere di più, grazie al suo mondo completamente demolibile e aperto alla sperimentazione.

Quindi, pur non avendo esaltato il creatore di *Pikmin*, *Black* sta comunque cercando di far evolvere il genere FPS a proprio modo. Per essere il debutto del team inglese con un titolo di questo tipo, si tratta di un esordio rassicurante: da quanto si è potuto apprezzare nei primi due livelli, i suoi eccessi hollywoodiani e la distruzione rappresentano una formula vincente. In effetti, è un gioco talmente valido che sarebbe ingenuo pensare che EA non abbia già in mente di realizzare un seguito.

AUTOREVOLE. GIOCABILE. UFFICIALE.

SCOPRI XBOX 360!

- Le recensioni
- I demo giocabili
- I filmati
- Le anteprime
- Le guide
- Le interviste
- I reportage

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX E XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

XBOX 360

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

IN EDICOLA DAL 12 DICEMBRE

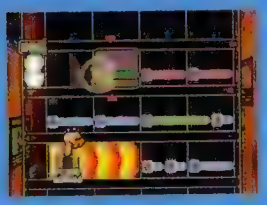
Future

Criterio di valutazione

Videogiochi valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non influiscono in alcun modo la valutazione. Se un gioco partito male alla fine delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I più giocati da Videogiochi

Daigasso! Band Brothers
L'espansione Tsuika Kyoku, per quanto più impegnativa dell'originale, ha rappresentato la scusa perfetta per rispolverare uno dei migliori giochi DS di sempre



Guitar Hero
Il simpatico corriere ha perso la prima copia destinata alla redazione, e la seconda è arrivata troppo tardi per una recensione. Sul prossimo numero, perché merita

Buzz
Una copia di 'Sarabanda'? Può darsi, ma i quattro buzzer e la quantità di domande disponibili rendono il gioco SCEE irresistibile per una serata in compagnia

Dancing Stage Mario Mix
Chiude la carrellata musicale l'idraulico nostrano. Al di là dell'operazione commerciale, c'è del divertimento inaspettato nel titolo sviluppato da Konami

(NDS, Nintendo)

(PS2, Red Octane)

(PS2, SCEE)

(GC, Nintendo)

Case Study: *San Andreas*

La finta libertà dei titoli 'free roaming'

Dopo aver provato a fondo *GTA: Liberty City Stories* (p.082) appare sempre più evidente come *GTA: San Andreas* abbia un qualcosa che i titoli simili faticano a riprodurre. È un meccanismo di auto-difesa talmente integrato nel gioco stesso da risultare quasi invisibile, talmente nascosto da non apparire sui radar degli osservatori. *San Andreas* segue i passi del suo predecessore *Vice City* e, al di là delle corse di cavalli, del paracadutismo e delle guerre fra gang, propone un mondo in grado di saziare l'appetito del giocatore cresciuto a pane e *GTA*, di esaudire i suoi desideri in ogni maniera tale da neutralizzarli. Di fatto, il mondo di *San Andreas* è l'applicazione migliore della formula di *GTA* che si possa pensare: un traguardo che rischia di far precipitare nell'oblio qualsiasi titolo che voglia seguire la medesima strada di Rockstar North.

Basta prendere alcuni dei titoli usciti negli ultimi anni, da *Mercenari* a *True Crime*, per rendersi conto di come al crescere dei mondi di gioco sia seguita un'inaspettata linearità, una riduzione sistematica della libertà a disposizione del giocatore. Di fronte a chilometri e chilometri di città virtuali riprodotte fedelmente ci sono pochissime cose interessanti da fare, se non quelle in grado di far evolvere la trama secondo il copione prefissato dai game designer. Per onestà intellettuale, va sottolineato come si tratti di un difetto da cui non è immune nemmeno *San Andreas* in alcune situazioni, ma non si arriva mai agli eccessi delle produzioni che hanno seguito l'exploit di CJ.

True Crime: New York City (p.106) e *Tony Hawk's American Wasteland* (p.125) mettono sul piatto mondi pulsanti e altamente credibili, ma la preoccupazione degli sviluppatori è sembrata essere quella di dotare le proprie creazioni di un realismo Rockstar-iano piuttosto che di fornire al giocatore quegli strumenti necessari per divertirsi col mondo in questione. Nel caso di *Tony Hawk* è addirittura il concetto stesso di 'free roaming' a barcollare, dato che il giocatore è costretto a completare delle missioni secondarie fra i vari episodi della storia principale ed è forte il sospetto che quest'espediente sia stato utilizzato per allungare artificialmente il brodo. E se la simulazione di skateboard riesce comunque ad attirarsi qualche lode, non altrettanto si può dire per *Gun* (p.107), la cui piattezza nei momenti di free roaming riuscirebbe a spegnere gli entusiasmi del più accanito fan del genere western.

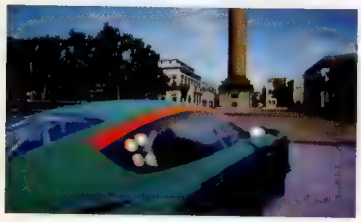
Il paradosso è che per creare questi mondi (mondi reali, non corridoi con la pretesa di essere scenari senza alcuna barriera) è necessario un lavoro di proporzioni bibliche, un lavoro che, più spesso che no, non porta alcun piacere a chi ha la fortuna di esplorare queste lande. Publisher e sviluppatori sono sempre lestissimi nel negare di aver 'preso ispirazione' da *San Andreas* per i propri progetti. Be', forse sarebbe il caso che iniziassero a studiarlo più da vicino per capire davvero quale sia il suo punto di forza.

Age of Empires III (PC) p088
Amped 3 (360) p124
Battlefield 2: Modern Combat (PS2, Xbox) p103
Brothers in Arms: Earned in Blood (PC, PS2, Xbox) p100
Call of Duty 2 (PC, 360) p074
Capcom Classics Collection (PS2, Xbox) p130
Castlevania: Curse of Darkness (PS2, Xbox) p112
Civilization IV (PC) p084
Condemned: Criminal Origins (360) p096
Critical Velocity (PS2) p123
Devil Kings (PS2) p110
Dragon Quest VIII (PS2) p094
Fatal Frame 3: The Tormented (PS2) p097
GripShift (PSP) p122
GTA: Liberty City Stories (PSP) p082
Gun (360, GC, PC, PS2, Xbox) p107
Kameo: Elements of Power (360) p072
Mario Kart DS (NDS) p092
Mario Smash Football (GC) p127
Need for Speed: Most Wanted (360, BA, GC, PC, PS2, PSP, Xbox) p121
Perfect Dark Zero (360) p070
Peter Jackson's Ki Kong (360, GC, NDS, PC, PS2, PSP, box) p078
Prince of Persia: I Due Troni (GC, PC, PS2, Xbox) p108
Project Gotham Racing 3 (360) p068
Quake 4 (PC) p076
Ratchet Gladiator (PS2) p117
Ridge Racer 6 (360) p120
Shadow the (GC, PS2, Xbox) p118
Sly 3: L'Onore dei Ladri (PS2) p116
SOCOM 3 U.S. Navy SEALs (PS2) p098
SOCOM U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (PSP) p099
Soulcalibur 3 (PS2) p090
Star Wars Battlefront 2 (PC, PS2, Xbox) p102
Stubbs the Zombie (PC, Xbox) p104
Super Princess Peach (NDS) p128
Tales of Eternia (PSP) p113
The Matrix: Path of Neo (PC, PS2, Xbox) p109
The Movies (PC, PS2, Xbox, GC) p086
The Warriors (PS2, Xbox) p080
Tony Hawk's American Wasteland (360, GC, PC, PS2, Xbox) p125
Trauma Center: Under the Knife (NDS) p129
True Crime: New York City (PS2, Xbox, GC) p106
Urban Reign (PS2) p111
Vietcong 2 (PC) p101
Viewtiful Joe Double Trouble (NDS) p115
Viewtiful Joe Red Hot Rumble (GC) p114
WWE SmackDown! vs. RAW 2006 p126

Video
4:3
16:9
Scan. Progressiva (720p)

Audio
Stereo
Dolby Digital 5.1

Giocatori
Splitscreen 2
Online 8
LAN 8



La modalità fotografica non è dissimile da quella proposta in *Gran Turismo 4*, ma pur comprendendo tutte le regolazioni e i filtri del caso, non offre la possibilità di trasferire i propri scatti all'esterno dell'hard disk di Xbox 360, vuoi sul PC, via Windows Media Connect, o su una memoria USB

Project Gotham Racing 3

Sistema: **360** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Bizarre Creations**

Per coloro che avessero appena comprato un HDTV a cristalli liquidi per tuffarsi nel mondo dell'alta definizione con Xbox 360, *Project Gotham Racing 3* non è il gioco migliore con cui sincerarsi di aver fatto un buon acquisto. Neanche cinque secondi dopo l'avvio della prima gara della modalità Carriera, l'occhio allenato individua subito problemi nel display. Al minimo spostamento dello scenario sull'asse orizzontale l'immagine sfoca proprio come si sperava non facesse dopo aver speso quei 600 euro in più per portarsi a casa un LCD da 8ms in luogo di un modello più 'economico' da 12. Consapevoli del fatto che la risoluzione del segnale video in entrata debba corrispondere a quella supportata dal pannello per ottenere un'immagine avulsa da sbavature, si osservano i pur distanti flickerii di *PGR3* con un grosso punto di domanda sulla testa. Il cavo component è stato collegato ai relativi ingressi, l'interruttore posto su 'HDTV' e la dashboard riporta '720p', ciò nonostante in fondo al rettilineo asfalto e guard-rail si confondono l'uno nell'altro, spintonandosi a vicenda per abitare quelle poche linee di risoluzione disponibili.

Ma fortunatamente (o sfortunatamente) tutto questo non è indice di mediocrità dell'HDTV. La sfocatura, innanzitutto, non dipende dalla pigrizia dei pixel, bensì dalla volontà degli sviluppatori di mascherare in qualche modo i 30fps di *PGR3* applicando un pesante motion blur su tutto ciò che si muove. L'effetto è senz'altro gradevole e conferisce al tutto un look da ripresa televisiva, ciononostante compromette la chiarezza della scena soprattutto durante l'esecuzione delle curve o di qualsiasi altra manovra produca rapidi movimenti del panorama (innescato dai veloci cambi di carreggiata nelle 'Sfide Coni', ad esempio, il blur può ostacolare la 'messa a fuoco' delle porte). Il flickering, invece, deriva dal fatto che il motore grafico renderizza fotogrammi ad una risoluzione effettiva di 1024x600 pixel limitandosi poi a 'spalmarli' nell'area dei 1280x720 pixel prevista da Microsoft come standard per tutta la produzione 360 (con qualche eccezione, evidentemente). Le ripercussioni sulla resa estetica complessiva del titolo Bizarre Creations non sono devastanti, ma testimoniano (assieme ad un asfalto sprovvisto della necessaria granulosità per l'impiego di texture a bassa definizione fino a pochi centimetri dalle ruote) le tribolazioni legate ad un processo di sviluppo frettoloso condotto su un hardware non ancora addomesticato. E per quanto riguarda la resa su un normale TV color? Be', tolta la brillantezza cromatica dell'HDTV e qualche centinaia di pixel, è facile confondere ciò che resta per una nuova edizione Xbox del franchise.

Come demo tecnologica, quindi, *Project Gotham Racing 3* stupisce (i possessori di un HDTV) per la quantità lorda di poligoni portati a video, per gli ottimi effetti di luce atti a simulare il comportamento delle pupille e per l'autenticità del sonoro, ma lascia solo intravedere la reale potenza del sistema. Come esperienza corsistica, invece, non si discosta molto dall'offerta precedente. Il modello di guida è pressoché invariato nel suo appagante seppur talvolta schizofrenico equilibrio fra realismo e accessibilità, e sebbene i danni alle auto non vadano oltre il piegamento di uno specchietto retrovisore o l'oscillazione di un paraurti (i danni alla meccanica non sono contemplati), la fisica delle collisioni è sufficientemente sofisticata da irritare quando il bastardo in scia schiaffeggia il posteriore innescando il testacoda (una tecnica alquanto diffusa online). Analogamente fastidiosa, ma giustamente punitiva, è la reazione dell'auto ai baci impressi sui guard-rail: piuttosto che inchiodarsi, un controbalzo la rispedisce in pista con sufficiente vigore da richiedere un immediato intervento compensativo per evitare di finire contromano.

Dopo aver apprezzato l'ampia gamma di scenari proposti da *PGR2*, i cinque ambienti entro cui si snodano i tracciati di *PGR3* possono apparire poca cosa, ma ciascuno di essi è caratterizzato così bene da affascinare senza stancare. Disponibili anche in versione 'con cielo coperto' e notturna, gli scenari circondano la propria vettura con irresistibile imponenza, distendendosi fino all'orizzonte, tant'è che agire sullo stick analogico destro per osservare i grattacieli di Manhattan dal ponte di Brooklyn o la lussureggiante processione dei casinò di Las Vegas mentre se ne percorrono i lunghissimi rettilinei diventa quasi un obbligo piuttosto che un'opportunità. Diverso il discorso per il Nürburgring, il quale, privo di elementi architettonici periferici e corrotto da texture eccessivamente sfocate (vedi sopra) non riesce a stupire, risultando complessivamente inferiore al gemello apprezzato tanto in *PGR2* e *Forza* quanto in *Gran Turismo 4*.

È quasi un peccato che per ammirare i panorami più affascinanti di *PGR3* si debba volgere lo sguardo lateralmente mentre si sfreccia a folle velocità nel bel mezzo di una gara. Il blur prodotto dal movimento della testa è tanto convincente quanto quello dello scenario che ci si lascia alle spalle

> "*PGR3* non si prefigge di sfidare *Ridge Racer*, *Gran Turismo 4* o *Out Run 2*, ma di migliorare l'esperienza restando fedele a se stesso"

Gotham TV

Non c'è gioco di lancio per Xbox 360 che possa illustrare meglio di *PGR3* i pregi dell'impalcatura online allestita da Microsoft. Dalla telescrivente che aggiorna in tempo reale sulle ultime notizie dal mondo di *PGR3* (abbattimento di record, progressi nella modalità carriera online etc.) alla possibilità di assistere in diretta alle competizioni che vedono protagonisti gli assi della Gotham TV (nel caso la gara abbia già avuto inizio è possibile vederla dal principio 'in differita') passando per il download di ghost altrui per darsi uno scopo nel time attack, il senso di appartenenza ad una comunità altamente competitiva è forte ed esaltante.

Lo split-screen esiste sia in formato orizzontale che verticale, ma per ovvie ragioni di visibilità non permette di impiegare la visuale dall'abitacolo. Quest'ultima può essere invece imposta dall'host a tutti i partecipanti ad un gara online. Attualmente, quando questo accade si leva un coro di mugugni

Il pubblico poligonale affolla i margini delle strade di ogni città, tifando e scattando foto al passaggio delle auto. Le animazioni sono relativamente complesse, ma è un peccato che siano confinate al di là di barriere e recinzioni. Eventuali gare rallistiche ne avrebbero beneficiato enormemente

In ogni caso, complice il motion blur, l'impressione di velocità e pericolo è agghiacciante sia sul circuito tedesco che sui percorsi cittadini, soprattutto se affrontati a 300km/h dalla nuova visuale posta all'interno dell'abitacolo. Il livello di dettaglio del cruscotto non è propriamente quello auspicato (l'impressione è quella di un'eccessiva 'pulizia' dovuta all'impiego di texture cromaticamente uniformi), ma la sensazione di trovarsi all'interno di una vettura è resa magnificamente. La mobilità dell'abitacolo comunica con accuratezza e puntualità le forze agenti sul veicolo e sul pilota oscillando nelle opportune direzioni, mentre la danza delle ombre proiettate all'interno dalla lamiera che circonda il parabrezza acuisce la percezione delle distanze che separano l'occhio da ciò che osserva. Malgrado il widescreen, questa visuale resta una delle meno pratiche (soprattutto nelle vetture che pretendono l'azione sull'analogico destro per volgere lo sguardo verso specchietti retrovisori fuori dall'inquadratura), ma il fascino e l'immersività della prospettiva possono risultare così suadenti da indurre ad accettare più di un compromesso. L'unica mancanza criticabile è l'eccessiva 'insonorizzazione' dell'ambiente che se da un lato concede al rombo del motore di aggredire i timpani, dall'altro esclude il sommesso brusio dell'aria, sprecando così quell'opportunità di arricchimento sensoriale di cui titoli come *GT4* hanno saputo beneficiare enormemente.

Come già specificato nell'anteprima pubblicata su **VG**015, la struttura di *PGR3* è così atipicamente votata ad offrire 'tutto e subito' da risultare inizialmente caotica e disorganizzata. Appena avviata la modalità carriera si riceve immediatamente un bolide da oltre 300km/h piuttosto che una modesta utilitaria su cui farsi le ossa, e dopo poche decine di prove portate a termine con successo ci si trova già a dover decidere se acquistare una Ferrari 355 F1 GTS, una Lamborghini Gallardo, una Wolkswagen W12 Nardo Coupé o una RUF GTR. L'imbarazzo della scelta è ulteriormente acuito da una carriera le cui prove non impongono alcuna limitazione: sono loro ad adattarsi alla vettura prescelta, non viceversa. Ma è soprattutto la Gotham TV a fare la differenza. Al di là della carriera online, le altre modalità di gioco dipendenti dal servizio Live danno accesso illimitato a qualsiasi auto, di qualsiasi classe, permettendo così di gettarsi nella mischia dal primo giorno, gareggiando sugli stessi bolidi di chi ormai conosce i tracciati a memoria.

Sebbene il progresso compiuto in termini di gameplay sia trascurabile, è questa miscela di appagamento immediato e pervasivo supporto della rete Live a fare da spartiacque fra questo *PGR* e il precedente. *PRG3* profuma di nuovo pur basandosi su vecchi ingredienti. Non si prefigge di sfidare *Ridge Racer*, *Gran Turismo 4* o *Out Run 2*, ma di migliorare l'esperienza restando fedele a se stesso, di impiegare tutti gli strumenti offerti da Xbox Live per compiere quel passo in avanti che ne giustifichi la promozione ad esponente di spicco della nuova generazione. Tutto questo, ovviamente, per chi dispone di un HDTV e di un abbonamento Gold. Gli altri, invece, possono anche sottrarre un punto dal voto in calce alla presente e cominciare ad abituarsi all'idea che è arrivato il momento di cambiare.

Voto: Otto su dieci

Geometry Evolved

E difficile non dare un caldo benvenuto al ritorno del bellissimo sparatutto *Geometry Wars* dopo l'esordio in *PGR2*, ma quel calore non è ricambiato da *Geometry Wars: Retro Evolved*. Piuttosto brucia, arroventando gli occhi con esplosioni incredibilmente intense sullo sfondo di una griglia blu che ondeggia e si distorce in maniera ipnotica. La vibrante multicromia della sua grafica vettoriale offre una perfetta dimostrazione dell'output HDTV di 360, superiore persino a quello dello stesso *PGR3*. L'unico inconveniente è la natura dimostrativa del software: dopo 4 minuti il gioco finisce invitando ad acquistare la versione completa su Marketplace per 400 Microsoft Point.

Perfect Dark Zero

Sistema: **360** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Rare**

4:3
16:9
Scan. Progressiva (720p)

Stereo
Dolby Digital 5.1

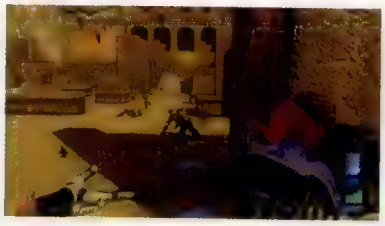
Splitscreen	4
Online	32
LAN	32

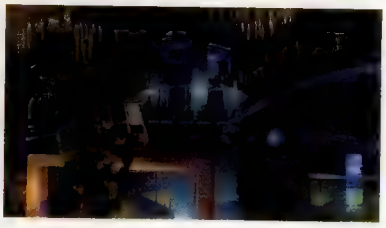
L'accelerazione automatica del reticolo di mira può essere fastidiosa per chi viene da *Halo*. Fortunatamente è possibile disabilitarla e aumentare la velocità di spostamento sui due assi

Sin dal suo annuncio, *Perfect Dark Zero* è sempre stato avvolto da un clima di incertezza. Le sue prime immagini contraddicevano il potenziale dell'hardware. Ma erano solo le prime immagini. Il suo esordio in pubblico ha generato raccapriccio. Ma era solo lo show di MTV. L'antipasto concesso ai media durante l'X05 metteva in dubbio le rassicurazioni di J Allard. Ma era solo un antipasto. Le prime impressioni, insomma, non erano delle migliori. Ma non lo erano neanche quelle di *Halo*.

Evidentemente consapevole dell'incapacità del titolo Rare di ripetere il successo del bestseller firmato Bungie, Microsoft ha avuto la furbizia di non spingere *PDZ* come sarebbe stato lecito aspettarsi. Perché l'hype l'avrebbe letteralmente distrutto. Dopo una gestazione saggiamente tenuta lontana dai riflettori ed una timida campagna promozionale, le aspettative erano sufficientemente basse da permettere a *PDZ* di non deludere. E così è stato. Ma la verità è che *PDZ* non solo non ha nulla che ne giustifichi l'esistenza su 360 piuttosto che su Xbox, ma è anche incapace di tener testa ai colleghi disponibili su console o PC attuali. È l'ennesimo colpo di mortaio esploso verso la già pericolante reputazione di Rare, un colpo la cui traiettoria viene in parte deviata da una decente modalità multiplayer.

Perfect Dark Zero è un gioco che fa di tutto per non farsi piacere, passando dal bello all'orrido e viceversa ad ogni piè sospinto. Nel frettoloso tentativo di rifarsi il trucco in tempo per il lancio di 360 (il progetto nasce infatti su Xbox), abusa fino al disgusto di ogni forma di bump mapping utile a mascherare l'arcaica discendenza dei suoi elementi grafici, affogando il tutto in uno smalto lucido che trasforma quasi ogni genere di materia solida in plastica, dal legno alla roccia. I livelli lungo i quali si snodano le 14 missioni della modalità singleplayer sono architettonicamente credibili quando propongono squadrati ambienti metropolitani o asettici laboratori scientifici, addirittura affascinanti quando l'HDR viene sfruttato a dovere, ma nell'istante in cui lo scenario passa dall'artificiale al naturale, lo fa rivestendosi di nuove texture, ma conservando la spigolosa modellazione poligonale soggiacente. Ciò che è peggio è la nonchalance con cui il gioco dapprima offre pareti di mattoni perfettamente estrusi (e ovviamente lucidi), quindi superfici rocciose piatte come pannelli di compensato ricoperti dall'opportuna carta da parati. Quando la direzione artistica è completamente ubriaca (per non dire amatoriale), non basta aumentare la risoluzione e tirare tutto a lucido per ottenere un look da next generation.





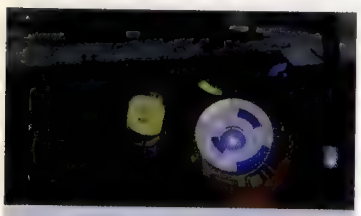
Come Master Chief, anche Joanna recupera l'energia perduta stando al riparo. Ma il graduale abbattimento della sua capacità massima, unito all'unico checkpoint concesso in ogni livello, scoraggia l'abuso

> "Piuttosto che aiutare il giocatore a divertirsi, *PDZ* lo prende a calci in faccia, sgridandolo e obbligandolo a ricominciare daccapo"

Ma i problemi di *Perfect Dark Zero* vanno ovviamente al di là del banale impatto estetico. Come chiarisce subito l'imprecisione e la deriva con cui il reticolo di mira risponde agli input, non v'è possibilità che *Perfect Dark Zero* si possa giocare come un *Halo*. Si tratta piuttosto di un difettoso stealth game in cui il minimo errore (e non è difficile commetterne quando l'IA soffre di evidenti attacchi di schizofrenia o le guardie si rigenerano alle proprie spalle) viene punito con una tale ferocia da sfiorare l'ingiustizia. Il più delle volte si è pertanto impegnati a rimediare ai propri passi falsi (o a quelli determinati da un maldestro design) affrontando dozzine di nemici alla volta, spesso protetti da elmetti e giubbotti antiproiettile così resistenti da richiedere almeno un cambio di caricatore per farne fuori uno soltanto (una circostanza aggravata dalla latitanza dell'auto-reload). Quando distratta dalla sua linea di pattugliamento, l'IA passa direttamente alla carica zigzagando senza logica o particolare attenzione alla propria incolumità. Ad aggravare il tutto v'è la consapevolezza che in caso di morte si dovrà ripercorrere dal principio la metà del livello precedente o successivo all'unico checkpoint piantato dagli sviluppatori nel mezzo. Di conseguenza non passa molto tempo prima che ci si renda conto che le dinamiche stealth proposte da *PDZ* si fondono sul trial & error piuttosto che stimolare il pensiero tattico. E del resto c'è poco tatticismo da masticare quando è il gioco ad incanalare lungo l'unica via percorribile distendendo un tappeto di frecce sul pavimento (tra l'altro un escamotage che dimostra la poca fiducia di Rare nel suo stesso level design).

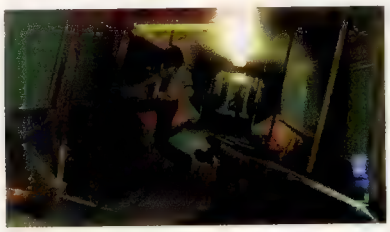
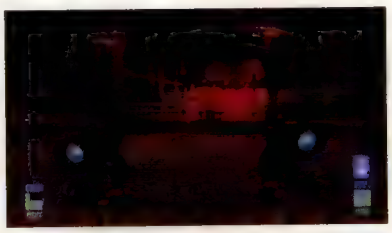
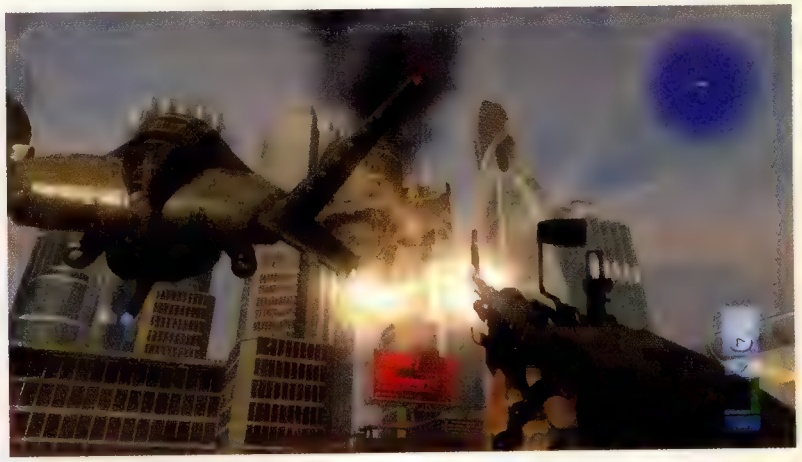
Allora forse è nella storia il grande pregio di *PDZ*. No. Si va dal banale al comico senza che nel mentre Joanna si scrolli di dosso i clichè adolescenziali maldestramente presi in prestito dalla scuola degli anime. E le sequenze di intermezzo, afflitte da incertezze più o meno pesanti del motore grafico, espongono la pochezza artistica dell'opera Rare piuttosto che approfittare del dominio sull'inquadratura per evitare che l'occhio ne venga così apertamente offeso. Nel rispetto di questa carenza sul piano estetico, il sonoro miscela con dubbio gusto rock e musica elettronica, arricchendo il tutto con dialoghi incidentali ripetitivi e fastidiosamente stupidi.

Per certi versi, *PDZ* è un videogioco vecchia scuola. Piuttosto che aiutare il giocatore

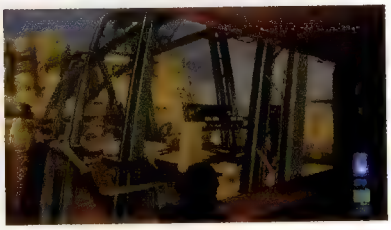


Spionaggio hi-tech

In qualità di maestra dello spionaggio, Joanna dispone di una ricca serie di gadget come il sistema di hackeraggio Data Thief, quello di scassinamento Locktopus e il più distruttivo Demo Kit. L'impiego di ciascuno di questi attiva di fatto un semplice minigioco, talvolta *così* semplice rispetto al confuso look hi-tech dell'apparecchio da risultare inizialmente incomprensibile (al primo tentativo di hackeraggio di una serratura elettronica ve ne renderete conto). Altri strumenti vengono forniti una tantum, come una telecamera volante manovrabile in remoto o un microfono altamente sensibile.

I livelli di *Perfect Dark Zero* soffrono di un'infelice miscela di nuovi effetti grafici e antichi modelli poligonali. Come nel caso di questa caverna, dei suoi 'gradini' e delle sue stalattiti a sezione esagonale...

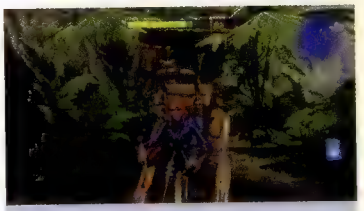


a divertirsi sollevandolo da inutili frustrazioni, l'FPS Rare lo prende a calci in faccia ad ogni occasione, sgridandolo e obbligandolo a ricominciare daccapo. Sbagliando si impara, ovviamente, e difatti dopo la sesta, decima o quindicesima volta che si affronta la medesima sezione capita di chiedersi dove fosse di fatto il problema. Inutile dire che detta difficoltà esiste solo come conseguenza dell'ignoranza su ciò che attende piuttosto che come coefficiente di una sfida conducibile 'ad armi pari'. Sebbene tutto questo possa disturbare relativamente il giocatore hardcore, di certo è destinato ad allontanare il genere di utenza che preferisce divertirsi con ciò che ha pagato piuttosto che investirvi tempo e sudore per ricavarne la gioia che merita. Incidentalmente, lo stesso genere di pubblico a cui era rivolto lo show di MTV...

Chi di voi non avesse intenzione di varcare la soglia di Xbox Live può smettere di leggere qui e passare oltre. Gli altri, invece, faranno bene a tenere in seria considerazione la modalità online di *PDZ*. Di nuovo, non è *Halo*, ma con il giusto numero di partecipanti ed eventualmente qualche bot, le due soluzioni proposte, Deathmatch e Dark Ops, salvano *PDZ* dall'oblio. Sei le mappe disponibili, imponenti per dimensioni ma moderatamente ambiziose nelle architetture, ciascuna divisa in settori dai nomi specifici per agevolare la coordinazione. Qui le manovre come il rotolamento e l'appostamento agli angoli imprimono alla dinamica di gioco un ritmo insolitamente mutevole, mentre le varie modalità di fuoco delle armi trovano una ragione di impiego superiore rispetto alla modalità offline. Purtroppo, raccogliere o scaricare l'attrezzatura necessaria o superflua rischia di portare via millisecondi preziosi mentre si impugna l'arma che si intende conservare danzando nella disperata ricerca della posizione esatta su quella che si vuole raccogliere. Malgrado questa disfunzione, gli elementi tattici abbondano soprattutto nella variante Dark Ops, impostata in maniera analoga a quanto visto in *Counter-Strike*.

Mai come nel caso di *Perfect Dark Zero* è così difficile sintetizzare l'opinione con un numero. Sebbene largamente difettosa nelle dinamiche stealth e inconsistente nella qualità estetica, la campagna in singolo non è avara di ricompense per chi saprà sopportarne la cattiveria, e affrontata in modalità cooperativa guadagna senz'altro qualcosa (non fosse altro perché eventuali alleati smettono di comportarsi da deficienti nelle mani di un amico). Online le cose migliorano all'aumentare del numero dei partecipanti, esponendo le qualità tattiche del gioco. A questo punto tutto dipende da ciò che chiedete ad uno sparatutto di nuova generazione. La pretesa di **Videogiochi** non è stata comunque soddisfatta.

Voto: Sette su dieci



Online perfect?

Online trovano posto le più diffuse e apprezzate modalità di gioco, dal deathmatch (a squadre o meno) al cattura la bandiera, passando per il dominio di nodi distribuiti lungo la mappa. Nulla di tremendamente innovativo. La corsa di Joanna, così come di ciascun partecipante alle competizioni, è più lenta di quella apprezzabile in altri FPS, e manca la possibilità di saltare (sostituita nella sua accezione di mossa evasiva da quella di rotolare). In compenso hovercraft e (udite udite) jetpack donano brio e freschezza alla tradizionale attività blastatoria.

Kameo: Elements of Power

Sistema: **360** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Rare**

4:3
16:9
Scan. Progressiva (720p)

Stereo
Dolby Digital 5.1

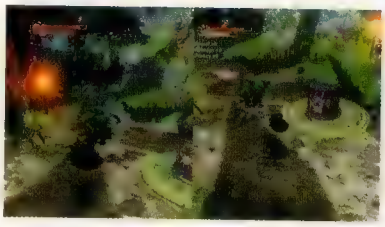
Splitscreen	2
Online	2
LAN	2

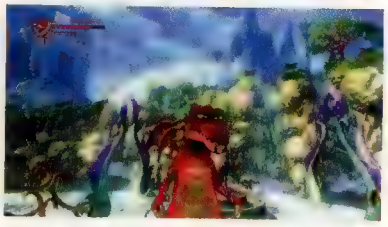
Lo spettacolare ciclo notte/giorno di *Kameo* interviene ovunque, anche nei dungeon e durante i bossfight. Giocare di notte può essere frustrante, ma ciò non fa che esaltare lo splendore dell'alba

Nel corso delle svariate manifestazioni organizzate da Microsoft nei mesi passati, tanto J Allard quanto Peter Moore erano soliti esprimere le rispettive preferenze sui titoli di lancio per 360. Con una differenza. Prima di concludere che il proprio favorito fosse *Call of Duty 2* (vedi p.008), Allard trovava spesso difficile scegliere fra *Perfect Dark Zero* e *Project Gotham Racing 3*. Peter Moore, invece, non ha mai avuto dubbi: secondo lui, è sempre stato *Kameo* il portabandiera dell'HD Era tanto in termini estetici quanto ludici. Il che è ironico visto che più di ogni altro (o meglio, forse quanto *PDZ*) *Kameo* denuncia la sua discendenza da un'altra era ludica e tecnologica.

Inizialmente, però, *Kameo* stupisce. Ogni elemento grafico abbaglia letteralmente. I colori irradiano il volto con una densità e una luminosità tali da richiedere l'applicazione di una forte crema solare, ed ovunque si volti lo sguardo c'è sempre qualcosa di bello da vedere, i fili d'erba accarezzati da un brezza carica di pollini, freschi ruscelli e dolci creature pelose. Caso unico fra i titoli di lancio per 360, *Kameo* diventa quasi stancante da guardare.

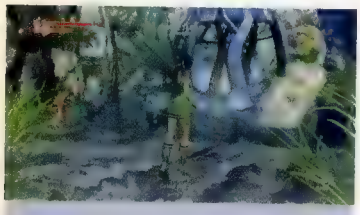
Eppure sotto tutto questo lusso non è difficile intravedere le ombre del passato. A mano a mano che il cervello vi si adegua, si ha la sensazione di poter cancellare tutti quei dettagli uno strato dopo l'altro fino a rivelare lo scheletro soggiacente, fatto di spigoli, texture piatte e illuminazione semplice. Del resto l'epopea del titolo Rare dovrebbe essere nota ai più: nasce su GameCube dietro finanziamento di Nintendo e finisce





***Kameo* dura solo dieci ore. Non è molto, ma è meglio così. In compenso il Time Attack attende chi non ne avesse avuto ancora abbastanza. La modalità a due via split-screen in cooperativa (a sinistra), permette invece di apprezzare meglio le differenti abilità dei guerrieri e può pertanto stimolare la rigiocabilità**

> "Se *Kameo* può essere inteso come una proiezione dello stato d'animo dei suoi autori, si direbbe che quell'entusiasmo è svanito nel nulla"



su Xbox dietro acquisizione di Microsoft. Quindi, a pochi mesi dalla release, svanisce nel nulla per ripresentarsi come titolo di lancio per 360. Il passaggio di un progetto da una piattaforma ad un'altra non è evento raro. È successo con *Ico*. È successo con *Onimusha*. E succederà ancora. Ma ben tre console… Come saranno riusciti gli sviluppatori a conservare l'entusiasmo per tutto questo tempo? Se *Kameo* può essere inteso come una proiezione dello stato d'animo dei suoi autori, si direbbe che quell'entusiasmo, se mai c'è stato, è svanito nel nulla.

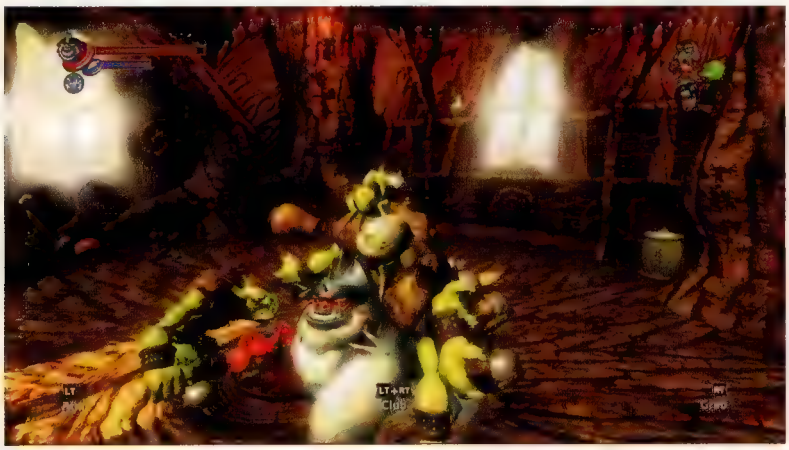
Il gioco ha inizio con il rapimento della famiglia di Kameo da parte della sorella cattiva Kalus, alleatasi con Thorn, il leader dei troll. Pur avendo a disposizione un paio di ali da libellula, la sua attrezzatura non è sufficiente a supportarne l'inevitabile missione di recupero. Pertanto ella deve andare in cerca di dieci grandi guerrieri elementali da 'assorbire' e sfruttare secondo necessità. C'è Chilla, uno yeti da combattimento capace di impalare nemici sugli spuntoni che gli crescono sulla schiena e scagliare schegge di ghiaccio verso i suoi assalitori. C'è Major Ruin, la cui forma sferica gli permette di sfruttare half-pipe di fortuna e pendenze varie per darsi la spinta necessaria a saltare grandi burroni o infilarsi in strette tubature. E poi c'è il caldo soffio del drago Ash, utile tanto per accendere torce quanto per dar fuoco a nemici inclini alla combustione. C'è Deep Blu, il guerriero marino, e così via altri personaggi passibili di ricoprire un ruolo da protagonisti in giochi ad hoc. Ma qui, nel Regno Incantato, la protagonista è una sola. Una volta raccolti, Kameo può impiegare ciascun guerriero liberamente, associandone un massimo di tre alla volta su altrettanti tasti frontali (tenendo premuto uno qualsiasi di questi, si richiama un piccolo menu circolare attraverso cui accedere agli altri). Passare da un guerriero all'altro è velocissimo, al punto che è più sensato vedere in Kameo un personaggio con 10 set di abilità differenti piuttosto che l'addomesticatrice di 10 personaggi distinti.

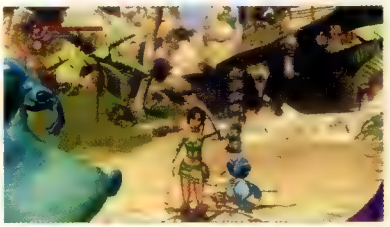
Ma cos'è esattamente *Kameo*? Be', non il gioco che ci si poteva aspettare. Malgrado la trama e la possibilità di upgradare i guerrieri, non è un RPG. Malgrado alcune arrampicate e balzi nel vuoto, non è neanche un platform. L'attraversamento dei dungeon richiede muscoli e poca materia grigia, ma non è un picchiaduro fantasy. L'ultima cosa di cui il mondo ha bisogno sono giochi ibridi, ma l'etichetta più appropriata da applicare a *Kameo* è quella del combat-adventure.

In teoria tutta questa complessità genetica dovrebbe permettere al gioco di proporre sfide sofisticate e flessibili, sia che si tratti di puzzle tradizionali o di complessi

Semplicità

Non è solo l'aspetto di *Kameo* ad essere next generation (o si dovrebbe ormai dire current generation?). Alcune delle sue più semplici idee di design sono insolitamente lungimiranti. Il sistema di aiuto del gioco non è particolarmente sofisticato, ma assicura che la progressione non arrivi mai ad un punto morto. E sebbene la struttura sia familiare, il gioco presta la cortesia di consegnare un nuovo guerriero all'inizio di ogni scenario, piuttosto che distribuire nuovi poteri col contagocce. I suoi frequenti salvataggi invisibili concorrono a rendere l'esperienza scorrevole, ad eccezione di un paio di casi in cui i checkpoint 'scattano' nel momento sbagliato.





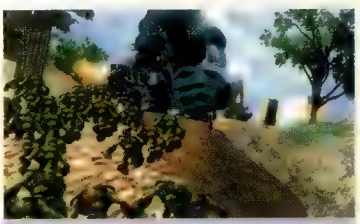
Una tragica costante nei giochi Rare, il character design di *Kameo* può dirsi 'poco ispirato' tanto quanto quello di *PDZ*. C'è chi sostiene che con l'avvento dell'alta definizione i team di sviluppo dovranno assumere più artisti piuttosto che ingegneri software. La speranza è che Rare sia della stessa idea

combattimenti, ma al di là di alcuni nemici da stordire o provvisti di scudi da distruggere, nella maggior parte dei casi è la forza bruta a vincere. Analogamente, la speranza che l'interazione fra i vari personaggi (imbrattare un nemico con l'olio di Deep Blue prima di incendiarlo con l'alito di Ash, ad esempio) possa dar adito ad una più profonda dinamica delle carneficine dura poco. Le abilità dei guerrieri tendono a funzionare prevalentemente come chiavi di accesso a nuove aree (talvolta pretestuose quando l'ostacolo sembra perfettamente valicabile eppure pretende l'impiego di una precisa procedura) e in combattimento diventa subito chiaro il fatto che un paio di personaggi possano far fronte a qualsiasi cosa il gioco scagli loro contro.

Ma sebbene *Kameo* non possa certo dirsi un picchiaduro banale, diversi problemi ne inficiano la resa complessiva. La ripetitività, innanzitutto, mette in evidenza l'anacronismo di un design concepito in tempi remoti e non ammodernato con la dovuta convinzione. E poi c'è l'inquadratura, fallace in un ambiente 3D come lo erano diffusamente quelle abbozzate nel periodo in cui *Kameo* venne reso pubblico. E infine le sequenze non skippabili prima di riaffrontare un boss. È incredibile che nonostante tutti gli anni e gli sforzi spesi nell'adeguamento estetico non si sia avuto il tempo di adeguare anche il resto. Ma soprattutto: a chi è venuto in mente di stravolgere il sistema di controllo allorquando Kameo si tuffi in acqua nelle sembianze di Deep? La gestione dell'inquadratura passa dallo stick destro al sinistro e per avanzare va premuto un grilletto. Una simile 'rivoluzione' è accettabile quando accompagna una particolare sequenza di gioco fine a se stessa, ma in questo caso si tratta di una modifica che si innesca e disinnesca durante la normale esplorazione.

La verità è che *Kameo* si è fermato quando ha cominciato a saltare da un sistema all'altro. Lo hanno ammesso gli stessi sviluppatori, evidentemente paghi del risultato ottenuto in termini di gameplay al punto di preoccuparsi a spingere solo il contenitore piuttosto che il contenuto. Ma purtroppo, al di là dell'intrigante ma sottosfruttata permutabilità dei guerrieri, tutto ciò che accade intorno a loro è già accaduto decine di altre volte in epoche passate e su sistemi passati che non avevano bisogno di un HDTV per stupire. Come Dreamcast, vero Peter?

Voto: Sei su dieci



Battleground

Sebbene impressionante da un punto di vista squisitamente tecnico, l'area centrale che fa da teatro ad un'imponente battaglia in stile 'Il Signore degli Anelli' è sterile in termini ricreativi. Alla guida del proprio destriero, Kameo può attraversarla senza partecipare alla lotta, o scendere da cavallo per affinare le proprie tecniche di combattimento con centinaia di sparring partner di varie dimensioni. Generalmente il proprio intervento non è risolutivo, a patto che non venga esplicitamente richiesto di accorrere a sostegno delle difese del Regno Incantato.

Call of Duty 2

Sistema: **PC (ver. testata), Xbox 360** Versione: **Europea** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Infinity Ward**

Pentium 4 1.4GHz
256MB RAM
Scheda video 64MB (DirectX 9.0c)
Scheda audio 16bit (Directx 9.0c)
4GB su HD

Pentium 4 2.0GHz
512MB RAM
Scheda video 128MB (DirectX 9.0c)
Scheda audio 16bit (Directx 9.0c)
4GB su HD

LAN	32
Online	32

In un'emozionate sequenza notturna della campagna inglese, viene chiesto di utilizzare il binocolo per dirigere il fuoco dell'artiglieria pesante contro le truppe naziste in avanzata

Guerra e cinema sono comuni nemici dell'ordine, e comuni nemici del silenzio. E il videogioco, che è adoratore (pedante e attualmente poco corrisposto) del cinema, ha sempre a sua volta fatto proprie queste ostilità. *Call of Duty 2* non dimentica la lezione di cui il prequel è stato impareggiabile docente. Nessuno dei programmatori di Infinity Ward, verosimilmente, ha rischiato la vita a Tobruk, a Stalingrado o a Carentan, ma quanto il cinema è stato in grado di narrare di quell'esperienza in questi anni, loro non lo dimenticano. E vogliono che neppure il giocatore lo dimentichi.

Avanzi a testa china, strisciando in una buca, mentre attorno a te, amplificata dai palazzi, una mitragliatrice Spandau ruggisce portandosi via i tuoi compagni, uno dopo l'altro. Il clangore metallico, che annuncia il prosciugarsi di un caricatore di Garand M1, ti spinge a girarti a destra; in secondo piano, vicino a delle macerie appena oltrepassate, un soldato tedesco ferito tenta di trascinarsi lontano dalla battaglia, respirando in modo incerto. L'artiglieria martella incessantemente, a destra e a sinistra decine di altri anonimi, di altri nessuno, di altri 'private' vanno a combattere, e forse a morire.

La verità è che ultima opera di Infinity Ward rappresenta l'assoluta perfezione formale del videogioco bellico: missioni varie, appassionanti e gestite da un sistema di auto-salvataggio a prova di frustrazione si snodano attraverso ambientazioni d'epoca perfettamente ricostruite, attraverso le vite di un pugno di soldati dalla divisa diversa,

"Da Pointe du Hoc a El Alamein, dalla torrida Tunisia alla glaciale Mosca, il giocatore sperimenta una vera e propria rassegna storica interattiva"

Multiplayer

Il multiplayer di *Call of Duty 2*, con i suoi Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Search and Destroy ed Headquarters, rappresenta la logica riproposizione di quanto offerto dal prequel. La modalità Behind Enemy Lines, che consentiva di difendere il Terzo Reich contro una massa di Alleati numericamente superiore, è assente in questa edizione. Volendo sperare che il fatto non dipenda dalle folgori di correttezza politica, la speranza è che, semplicemente, la modalità non abbia goduto del favore del pubblico per ragioni prettamente ludiche.

attraverso eventi grandi e terribili ricostruiti con intuizioni visive e sonore sempre felici.

Il 'montaggio' delle missioni, il plausibile e ficcante susseguirsi degli eventi, andrebbe studiato ed insegnato in qualunque corso di game design. La cura dei dettagli, le soluzioni tecnologiche alla base di un gioco splendido ma non irragionevole in quanto a requisiti, graziato dagli effetti di fumo più fotorealistici mai ammirati in un videogioco, danno una dimensione dell'attenzione maniacale dedicata da Infinity Ward alla ricerca dell'autenticità estetica. Il fatto che la cornice sia tanto magnifica non può e non deve far passare in secondo piano la qualità assoluta della sostanza ludica. Il gioco sfrutta spesso e volentieri la dimensione verticale del combattimento (in particolare negli scenari di lotta casa per casa della campagna russa), consente numerose condotte d'azione, gratifica ogni scelta intelligente e punisce con criterio le eventuali stupidaggini. Il livello tipo di *Call of Duty 2* è un puzzle dalle soluzioni molteplici, una perfetta combinazione di ostacoli dietro cui nascondersi, postazioni fisse di cui impossessarsi, balconi da cui protendere il proprio fucile e buche in cui giacere sperando che quella dannata bomba cada da qualche altra parte. Come nel prequel, un rilievo immenso è dato all'utilizzo delle granate, e la ridotta cadenza o precisione delle armi d'epoca impone sempre un atteggiamento prudente, una mira da prendere con la dovuta calma, necessità che il gioco ben comprende e alla quale concede sempre il giusto spazio (poiché anche il nemico ne è soggetto).

La stupefacente qualità dello spettacolo riesce per lunghi tratti a distrarre chi gioca dalla consapevolezza di essere poco più di uno spettatore. Consapevolezza che diviene dubbio insinuante di fronte a battaglie di massa in cui il proprio apporto è a volte quasi ininfluente (ma appunto di autenticità si tratta), ed in presenza di un sistema di danni ludicamente intelligente, ma che in concreto rende il giocatore un superuomo capace di rigenerarsi in mezzo ad un esercito di mortali (e qui l'autenticità c'entra poco).

Il fattore che consente a quest'ultimo particolare di non stonare troppo è il progressivo venir meno della resistenza del protagonista con l'alzarsi del livello di difficoltà. In effetti, tanti e tali sono i colpi ricevuti in combattimento che la mancanza di un sistema di recupero alla *Halo* costringerebbe all'incessante e forsennato ripristino dell'ultimo save point: sebbene automatico e puntuale, il meccanismo di salvataggio non sarebbe comunque capace di rendere sopportabile l'ininterrotta serie di decessi che si verificherebbe in assenza di tali poteri di guarigione.

L'analisi di questa combinazione di saltuaria irrilevanza e contemporaneamente di relativa immortalità del giocatore presuppone una riflessione su quale debba essere

Il modo in cui i Panzer IV si 'presentano' al giocatore non è dei più confortanti. Per fortuna, a quel punto della campagna, egli ancora ignora che dovrà affrontarli con delle semplici bombe adesive

La MG42 tedesca, una delle armi più micidiali del conflitto e tuttora utilizzata da certe forze armate, è l'ideale per offrire copertura ai propri compagni durante un'avanzata a terreno scoperto

l'obbiettivo di un team di sviluppo che si accinga alla creazione di un gioco bellico: rincorrere il 'reale' o rincorrere il 'bello'? Infinity Ward è, dichiarato o meno, il massimo esponente della seconda corrente. L'impulso generatore, la natura intrinseca del loro sforzo sembra essere quella di donare una dimensione aggiuntiva alle sequenze di 'Salvate il Soldato Ryan', di 'Band of Brothers', di 'Big Red One', del 'Nemico alle Porte', trasformando l'utente di *Call of Duty* da 'videogiocatore' a 'telespettatore d'assalto' a prova di proiettile.

Come già è stato detto, essendo lo spettacolo tanto curato e convincente, questo ruolo di turista combattente rappresenta comunque un'inconfondibile condizione di privilegio, che **Videogiochi** fa sua con grande piacere. Così come è facile immaginare faccia qualsiasi altro utente che, pagando il proprio divertimento, non è interessato a sperimentare la fragilità della vita umana: tra l'essere un vento impetuoso che attraversa la storia, o una foglia autunnale che da quel vento viene strappata, il videogiocatore ha certamente pochissimi dubbi. Lungi dal dare valutazioni di carattere morale, **Videogiochi** prende atto di questa scelta degli sviluppatori, e ne applaude l'impeccabile messa in scena.

Da Pointe du Hoc a El Alamein, dalla torrida Tunisia alla glaciale Mosca, il giocatore sperimenta una vera e propria rassegna storica interattiva, dal gigantismo sorprendente ed ammirevole, fedele all'originale nel colore, nel movimento e nella luce. Usa svariate armi ricostruite con cura certosina, affronta nemici dalla notevole tenacia e intelligenza, circondato da un ambiente sonoro al tempo stesso vasto e opprimente, foriero di continue minacce, attraversato da un'unica, frenetica composizione di spari, grida, incitamenti, cavernosi boati e sgretolamenti di pietra, terra, legno e metallo.

E quel che più conta, il giocatore non agisce circondato da un semplice ambiente tridimensionale, ma da quanto di più vicino ad un evento storico il mondo dei videogiochi abbia mai prodotto. Si sente parte, per quanto molecolare, di una battaglia tra giganti, che nella sua lotta tutto travolge, e nel vedere questo, perché no, potrà porsi determinate domande su quei giganti, sul perché del loro contendere, sui mille aspetti della più grande opera di distruzione mai effettuata dall'uomo. Più di una risposta già pronta (alla *America's Army*), in casi come questi è preferibile una domanda posta con intelligenza.

Se tutto ciò significhi rappresentare veramente la guerra, **Videogiochi** non lo sa dire. Sul fatto che invece rappresenti un'esperienza di grande valore, veicolata da un videogioco di ottima fattura, non esiste davvero nessun dubbio.

Voto: Otto su dieci

Mezzi pesanti

La quasi totalità dei videogiochi ad ambientazione bellica, purtroppo, vede nell'utilizzo di mezzi un semplice pretesto per concedere al giocatore una momentanea evasione dai limiti 'umani' di resistenza, potenza di fuoco e velocità che normalmente è tenuto a considerare. Questo avviene solitamente in livelli dalla linearità imbarazzate, e porta spesso ad un controproducente impoverimento del gameplay. *Call of Duty 2* volta del tutto le spalle a questa abitudine, e dà vita a delle sequenze di combattimento tra mezzi corazzati che replicano con grande effetto il gigantismo dei suoi caratteristici assalti di fanteria: la carica frontale dei Crusader contro i carri dell'Afrika Korps (in foto) rimarrà impressa nella memoria.

Quake 4

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Activision/Id Software** Sviluppatore: **Raven Software**

Pentium 4 2GHz o equivalente
512MB RAM
Scheda video da 64MB (DirectX 9.0c)
Scheda audio a 16bit (DirectX 9.0c)
2.8GB su HD

Pentium 4 2.8GHz o superiore
1024MB RAM
Scheda video da 128MB (DirectX 9.0c)
Scheda audio a 16bit (DirectX 9.0c)
2.8GB su HD

LAN	16
Online	16

Tutti i marine sono piuttosto utili, ma proteggere gli ingegneri e i medici è particolarmente importante, data la loro illimitata capacità di ripristinare la salute e la corazza di Kane

Darth Vader non è invecchiato. Anche ora, a distanza di 27 anni dal suo primo ansimare, si appropria dello schermo cinematografico con la stessa potenza e la stessa teatralità di allora. Il segreto di una longevità simile sta nella capacità di creare qualcosa che, a distanza di anni, possa sembrare non vecchio, bensì diverso, peculiare. Una parentesi estranea alla costante ordalia delle mode, qualcosa che possa fare testo a sé, e solo internamente a sé essere discusso.

Analogamente, *Quake 4* non riflette, non esita, non rallenta. Raven Software si è completamente appropriata dello spirito single-player di *Quake 2* per generare un seguito dalla fedeltà assolutamente ortodossa, letterale e conservatrice. Le uniche vaghe concessioni ad altre influenze riguardano la presenza occasionale di un team di supporto, qualche dimenticabile mezzo e un parziale imbastardimento del look stroggish mediato dall'utilizzo del motore di *Doom III* (gioco dal quale, tuttavia, Raven Software si allontana sotto ogni aspetto, formale e sostanziale).

Doom III era incubo e solitudine. *Quake 4* è guerra e furore. Impossibile enumerare le infinite situazioni contingenti in cui questa frattura viene del tutto alla luce, valga quindi una generale considerazione sul comportamento dei nemici: i demoni dell'ultima fatica id Software sbucavano dalle pareti alla stregua di comparse da luna-park, in un personale trenino dell'orrore che si basava totalmente su ambienti annegati nel buio e dalla ristrettezza soffocante. Gli Strogg, invece, attaccano furiosamente in numero spesso elevato e costituiscono una minaccia sempre chiara, frontale, leggibile. L'ansia e il coinvolgimento non derivano quindi dal timore di un improvviso attacco nemico, ma dal constatarne dolorosamente la furia e la potenza. Da questo punto di vista è impossibile non essere grati a Raven Software per la loro certosina opera di restauro e ammodernamento: le storiche minacce Strogg, dagli Enforcer alle Iron Maiden, sono state stupendamente aggiornate e affiancate da nuove, possenti creature, in massima parte riuscite. L'architettura e l'iconografia Strogg sono state tirate a lucido e portate a forma compiuta, perfetta, quasi come se *Quake 2* non fosse stato altro che un prototipo avviato in una direzione solo ora intrapresa con fermezza.

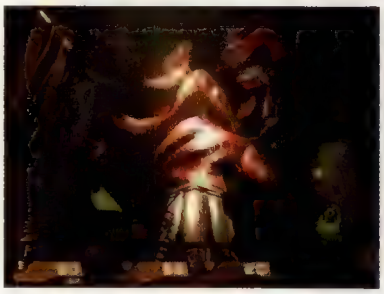
All'interno di questo universo, così ben riportato a nuova giovinezza, si snoda una campagna single-player dalla durata tutto sommato breve e priva di ambizioni rivoluzionarie o anche solo evolutive. Senza scomodare la recente pietra miliare targata Valve o *Halo 2*, anche il paragone con il meno popolare *F.E.A.R.* è impietoso, e spinge a relegare *Quake 4* in categorie di FPS più arcaizzanti. Fermo restando questo, comunque, il gioco non ha una sbavatura: il motore di *Doom III* è ancora eccellente, la varietà degli ambienti è soddisfacente, i marine di supporto al protagonista Kane, pur non direttamente controllabili, sono sempre estremamente utili, reattivi e plausibili nelle loro tecniche di combattimento. La fruizione è sempre fluida, piacevole, viziata da pochissimi cali di tensione.

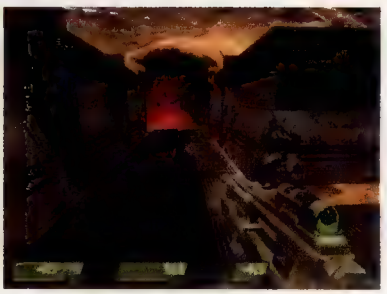
Tuttavia quello che realmente rende *Quake* tale è qualcos'altro. Ed è inevitabilmente collegato a Darth Vader, e alla suggestione intergenerazionale prodotta dal suo affannoso respiro: un perfetto equilibrio tra strumenti di distruzione, possibili loro utilizzi e ambiente di gioco. Un equilibrio incapace di invecchiare. Qualsiasi software house sa che in un sparatutto ci vuole uno shotgun per le brevi distanze, un mitra per le medie e uno sniper rifle per le lunghe. Nessun'altra software house prima di *Quake 2*, tuttavia, aveva creato un arsenale tanto perfetto, tanto variegato e passibile di tanti diversi utilizzi. Sette eternamente in guerra tra loro si sono create attorno al Rocket Launcher (e alle sue indirette potenzialità 'ginniche') o alla chirurgica letalità del Railgun.

Questo elemento, a causa del piacevole 'ritorno a casa' sul pianeta degli Strogg, rischiava forse di essere sopravvalutato in sede di campagna single-player; ma un rapido giro nelle arene online fuga qualsiasi dubbio, ed ogni ora trascorsa negli adorati Longest Yard e The Very End of You (sapientemente riportati a nuovo splendore) procura delle certezze in più.

L'accessibilità, per chiunque, è immediata, il divertimento totale. Ciò che va fatto è subito chiaro, a dispetto di giochi basati su complessi obbiettivi di squadra e tattiche minuziose: la differenza, come sempre, sta tra sapere cosa fare e riuscire a farlo. Non v'è nulla di complicato nella costanza con la quale il quaker professionista schiaccia regolarmente un newbie; e quest'ultimo è il primo a sapere che la differenza la fanno i riflessi puri, lo 'scatto di mouse' nel momento di aprire il fuoco, il furioso strafe&jump teso a rendere la vita impossibile a chiunque. Il newbie sa qual è la strada giusta per conseguire tutto questo: pratica, pratica e ancora pratica, fino al giorno in cui il suo occhio vedrà muoversi ciò che il suo Railgun avrà già colpito.

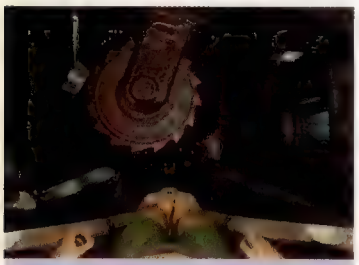
Con le più recenti edizioni, la serie di *Unreal Tournament* ha certamente raggiunto un livello di complessità e flessibilità





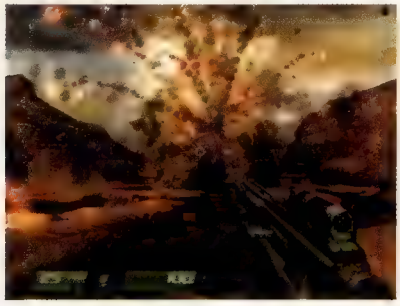
Un immenso e malato cuore, regolarmente torturato da alcuni spuntoni elettrici, pompa con un rumore angosciante il liquido Stroyant nelle strutture Strogg. *Quake 4* si merita il 18+ riportato sulla confezione

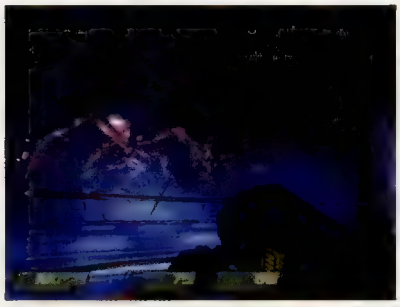
"Il gameplay essenziale di *Quake 4* rappresenta il minimo comune denominatore tra fraggare, essere fraggati e divertirsi in entrambi i casi"

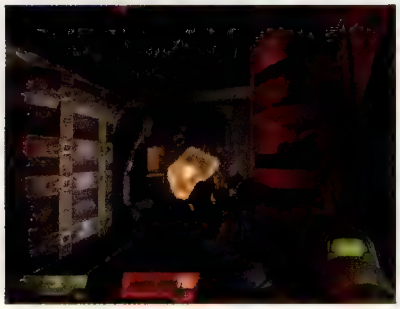


Strogger and strogger

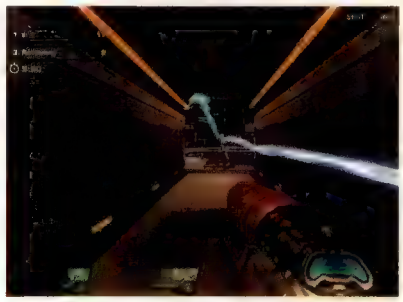
Uno dei ricordi indelebili che ogni giocatore conserva del venerando *Quake 2* è il terribile sistema di produzione degli Strogg, che su marine vivi (e urlanti) operava una serie di disgustose modifiche a base di seghe scintillanti, presse, sparabulloni e giunzioni alquanto invasive. "Non vorrei che capitasse a me", avranno detto tutti, o quasi. Naturalmente, Raven Software si è prodigata affinché accadesse proprio questo: nel corso del gioco, Kane verrà catturato e sottoposto ad una terribile serie di interventi, bloccata solo nelle ultime fasi dal sopraggiungere dei marine. Kane, ormai per metà Strogg, ne guadagnerà in velocità e resistenza, anche se forse le applicazioni ludiche di questa svolta narrativa potevano essere più variegate.

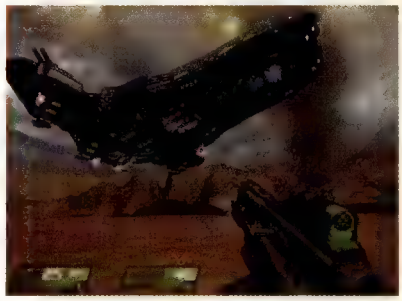






Gli award nelle arene multiplayer, come ogni fan di *Quake* sperava, non sono stati toccati. I quaker italiani, però, dovranno fare a meno dell'amato speaker inglese, e dei suoi indimenticabili "Impressive"





Il grande incrociatore terrestre Hannibal sbarca nella landing zone testé sgombrata dalle forze nemiche. La sensazione di far parte di un'ampia e organizzata forza d'assalto è sempre molto appagante

maggiore, al prezzo però di una minore immediatezza. Il gameplay sparacchino di *Quake 4*, così essenziale e privo di orpelli, rappresenta probabilmente il minimo comune denominatore tra fraggare, essere fraggati e divertirsi in entrambi i casi.

Quake non è solo sopravvissuto, ma rappresenta ancora un punto di contatto per qualsiasi appassionato di FPS, il classico argomento che mette d'accordo tutti: apostrofate pesantemente l'arbitro Moreno, e qualsiasi tifoso di calcio, di qualsiasi maglia, sentirà immediatamente di avere qualcosa in comune con voi; invitate un qualsiasi fragger a farsi una partita a *Quake* e lui, che sia un fanatico di *Halo 2* o uno stratega di *Counter-strike: Source*, come minimo sarà estremamente gentile nel dirvi di no. E nel farlo proverà dispiacere.

Quake 4 non ridefinisce neppure di un centimetro il mondo degli sparatutto, ma è innegabile che ne rappresenti con pieno successo la più pura, essenziale ed intima natura. Possiede l'asciuttezza del classico e la dignità di ergersi fiero anche in un panorama attraversato da un'evoluzione a lui preclusa.

Voto: Otto su dieci

Universo in espansione

Le mappe presenti nella modalità multiplayer, a differenza dell'enciclopedico *Quake 3 Arena*, sono solo una decina. Longest Yard e Xaero Gravity (ex-The Very End of You) sono le vecchie glorie, mentre le altre variano dal buono (Vanished Fleet) all'anonimo (Blood Work). Anche le skin disponibili sono piuttosto ridotte, e poco personalizzabili. Gli appassionati dei vecchi Uriel o Lucy, inoltre, si mettano il cuore in pace: i personaggi sono solo umani, e solo di sesso maschile. Detto questo, il pulsante 'mod' disponibile nel menu principale lascia ben sperare, e non v'è dubbio alcuno che, tra add-on e livelli amatoriali, il futuro del reparto multiplayer di *Quake 4* sia garantito: è solo una questione di pazienza.

Peter Jackson's King Kong

Sistema: **360, GC, NDS, PC, PS2 (ver. testata), PSP, Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Interno (Ubisoft Montpellier)**

4:3	GC, PS2, Xbox, 360
16:9	GC, PS2, Xbox, 360
Scan. progressiva	360
Stereo	GC, PS2, Xbox, 360
Dolby Digital 5.1	Xbox, 360

Sebbene la qualità delle texture non sia certo all'altezza delle più recenti produzioni (soprattutto su PS2), gli ambienti godono di un fascino antico e proibito, i loro profili esaltati da un notevole effetto di irradiazione della luce solare. La versione 360 vi aggiunge il prevedibile lustro, ma i problemi di frame rate permangono, seppur affievoliti rispetto alle edizioni per i sistemi inferiori

Un tempo comprensibilmente malvisti, i giochi su licenza stanno lentamente penetrando le autodifese pregiudiziali sollevate dagli appassionati. L'eccezione calibro *GoldenEye 007* non è certo diventata la norma, ma dopo titoli come *The Chronicles of Riddick*, *Spider-Man 2* o *The Warriors* appare sempre meno ragionevole dubitare a priori della qualità del prossimo 'Gioco Ufficiale del Film'. A conferma di questa felice tendenza, *Peter Jackson's King Kong* segna un nuovo punto a favore della sinergia fra l'industria hollywoodiana e quella videoludica.

Ma attenzione. Giudicare l'ultima opera di Michel Ancel secondo i canoni del videogioco tradizionale equivale a commettere un profondo errore di procedura. Quest'ultimo porterebbe infatti a lamentare la linearità dell'avventura, l'eccessiva generosità della mira, la limitata interazione con i propri compagni, la generale facilità e il poco tempo necessario per giungere ai titoli di coda. Tutti 'difetti' formali che, paradossalmente, non inficiano l'adattamento, ma contribuiscono a riflettervi la visione che Peter Jackson intende esprimere sul grande schermo.

King Kong è innanzitutto un action game disegnato per raccontare una storia. L'avventura è pertanto scandita da eventi prestabiliti conducenti ad un ineluttabile, tragico e ben noto epilogo. Il giocatore vi partecipa come un attore con licenza di improvvisare, vale a dire libero di fare ciò che vuole purché nel rispetto di una sceneggiatura dominante. Nei panni di Jack Driscoll, lotta per la sopravvivenza attraverso una visuale in prima persona, ma ciò non ne fa il protagonista di uno sparatutto in soggettiva. Nella pelliccia di Kong, spezza le ossa ai dinosauri da una prospettiva in terza, ma ciò non ne fa il protagonista di un beat'em up ispirato al periodo cretaceo. Quelli proposti sono meri punti di vista, strumenti narrativi, pretesti usati per comunicare emozioni prima ancora che per proporre due diverse meccaniche di gioco.

"I momenti che scandiscono l'avventura si evolvono in un regime di plausibilità e coerenza così profondo da risultare quasi impercettibile"

Co-protagonisti

Sebbene non possa farvi totale affidamento, l'interdipendenza fra Jack Driscoll e i suoi compagni è resa splendidamente. Ascoltare le loro grida di aiuto o i loro inviti alla calma, vederli impegnati nella lotta così come prestarsi soccorso a vicenda produce efficacemente la sensazione di partecipare ad un'avventura collettiva. Talvolta il gioco impone di difenderli, altre volte sono loro a coprire le spalle, alimentando un cameratismo 'artificiale' ma non per questo meno autentico. Non è possibile impartire loro ordini di natura comportamentale (semmai è Jack a dover fare ciò che gli viene chiesto), ma basta premere un tasto per guadagnare l'attenzione (e qualche commento) del compagno inquadrato e ripremerlo per scambiare la propria arma con la sua.

Gli occhi di Jack sorvolano gli aguzzi profili rocciosi dell'Isola del Teschio senza incrociare alcuna interfaccia grafica (comunque abilitabile nelle opzioni): è la sua voce ad informare sulla quantità di munizioni disponibili e non esiste alcuna riserva energetica da amministrare. Jack è un semplice sceneggiatore, non un marine addestrato al combattimento, men che meno un eroe da videogioco, pertanto ogni aspetto di *King Kong* è pensato per esaltare l'uomo sulla macchina da guerra, per subordinare il desiderio di premere il grilletto a reali istanze di sopravvivenza.

Quando le mani brandiscono un'arma da fuoco, questa non corrompe la scena ondeggiando sul margine inferiore dello schermo, ma resta confinata al di là dell'inquadratura fintanto che la pressione di un tasto dorsale non ne comanda il puntamento. Solo lance e frammenti di ossa godono del privilegio della visibilità permanente, in parte perché icone della vulnerabilità di chi le impugna, in parte per via dei loro molteplici impieghi. Larve e libellule giganti possono essere trafitte e scagliate ovunque si desideri dirottare l'attenzione di eventuali predatori. Darvi fuoco aumenta il danno che sono in grado di infliggere, permettendo altresì di appiccare incedi alla vegetazione e tenere alla larga creature avverse all'elemento.

Ogni genere di interazione con lo scenario si esprime inoltre attraverso una partecipazione quasi 'muscolare' del protagonista. Calpestare armi o munizioni non è sufficiente per acquisirle: vanno letteralmente raccolte con le braccia. Non basta premere un tasto per agire su una leva: bisogna prima afferrarla, quindi spingerla inclinando lo stick analogico. Anche l'energia trascende le consuetudini. Non esistono medikit: di regola, al primo colpo subito, lo schermo si tinge di rosso, l'audio si incupisce e il respiro si fa affannato per alcuni istanti, durante i quali solo un secondo attacco risulterà fatale. L'aggressione da parte di un T-Rex eccepisce alla regola uccidendo in un sol boccone, mentre i Raptor dapprima stendono la preda strattonandola per la caviglia, per poi sbranarla laddove non riesca a liberarsene in tempo con una fucilata o pugnalata alla testa.

Al di là dei singoli fattori che lo producono, ad allargare il solco che separa le fasi in soggettiva di *King Kong* dal comune FPS è l'assoluta naturalezza con cui l'universo di gioco soddisfa i leciti desideri dell'utente. Sebbene scriptati, i momenti che scandiscono l'avventura spesso si evolvono sull'onda dell'improvvisazione e della varietà strategica, in un regime di plausibilità e coerenza così profondo da risultare quasi impercettibile. Se l'unica lancia a propria disposizione è ormai conficcata nel fianco di un dinosauro imbizzarrito, solo la paura impedisce di avvicinare l'animale per sfilarla dalle sue carni e riutilizzarla. La presenza di bracieri in prossimità di impenetrabili distese di arbusti offre sì un chiaro indizio sul da farsi (incendiare la lancia per dar fuoco alla vegetazione), ma non esclude la possibilità

Brevi FMV coprono i caricamenti che separano i vari momenti dell'avventura, ciononostante non assolvono a funzioni narrative. La storia si sviluppa piuttosto in stile *Half-Life* davanti ai propri occhi, dimostrando grande abilità da parte del team di Michel Ancel nel gestire questa tecnica espositiva

Il piazzamento delle inquadrature nelle fasi al comando di Kong può sembrare d'ostacolo ad una perfetta visione della scena, ciononostante la semplice dinamica degli scontri non pretende particolari attenzioni. È puro button-smashing teso alla messa a terra del nemico per poter dar corso al colpo di grazia

di 'portarsi dietro' l'elemento attingendo agli stessi focolai che si è innescati affondandovi la lancia prima che si estinguano. Perché limitarsi ad usare le esche per distrarre il nemico quando scagliandole verso un gruppo di cespugli diventa possibile arrostire interi branchi di dinosauri? O perché fronteggiare un predatore di spaventose dimensioni quando basta attirarlo nei pressi di una creatura inferiore e lasciare che la catena alimentare faccia il resto? La natura primitiva dell'Isola del Teschio non ne fa certo l'ambiente più complesso mai esplorato in un videogioco, ma l'impossibilità di percepire un limite (sebbene esista) nello sfruttamento delle poche opportunità che concede ne fa uno dei più credibili.

Più che la destrezza nella mira, è l'istinto di sopravvivenza il requisito fondamentale per lasciarsi alle spalle questo luogo ostile. *King Kong* vuole nutrire il giocatore con momenti di panico piuttosto che piazzarlo di fronte all'ennesimo poligono di tiro, e ci riesce subordinando la precisione alla velocità di reazione. Non c'è tempo per l'headshot quando creature affamate attaccano da ogni dove. C'è solo da afferrare la prima lancia a distanza di braccio e scagliarla contro qualsiasi cosa invada la coda dell'occhio. E poi correre verso la prossima speranza di salvezza. Tutto questo nel relativo conforto che il rilevamento di collisione non punirà 'lisci' di mezzo metro, e che pertanto l'imbarazzante instabilità del frame rate, pur inficiando la resa estetica complessiva, non sarà di ostacolo alla sopravvivenza nei momenti più sincopati.

Il tempo speso al comando di Kong, invece, offre un'esperienza brutale e furiosa, quasi catartica rispetto a quella vissuta nei panni lacerati di Jack. L'evoluzione del rapporto fra il gigantesco primate e la sua prigioniera viene qui raccontata in un susseguirsi di scontri titanici e acrobatici inseguimenti nella foresta. La quasi totale assenza di sfida nei primi e l'assoluta impossibilità di sbagliare nei secondi traducono questi momenti in una sorta di mera ostentazione della potenza di Kong. Un'ostentazione amplificata da inquadrature ardite e sonorità 'ruggenti', nonché da un ritardo nella risposta ai comandi che rispecchia il carattere indomabile di questa forza della natura. Dal punto di vista schiettamente ludico, quindi, sono forse le fasi meno appaganti di *King Kong*, ciononostante completano egregiamente un'opera pensata per offrire sensazioni prima ancora che soddisfazioni.

Sensazioni come paura, eccitazione e tristezza. Ma soprattutto stupore. Stupore per la bellezza dell'Isola del Teschio, per la ferocia della sua fauna, per l'imponenza di Kong e le terrificanti fauci dei T-Rex, per la credibilità dei propri compagni di avventura (vedi box 'Co-protagonisti') e soprattutto per la forte impressione di esserci davvero. Resta ora da vedere se il film sarà capace di offrire altrettanto.

Voto: Otto su dieci

Extra

Titoli così fortemente 'narrativi' come *King Kong* si prestano poco alla rigiocabilità, ciononostante il team francese non ha lesinato in bonus da sbloccare. Un sistema di punteggio valuta le proprie performance in ciascuno dei capitoli che scandiscono l'avventura (individualmente selezionabili una volta completati), registrando morti e uccisioni, ferite riportate o subite dai propri compagni nonché armi e munizioni impiegate. I livelli dedicati a Kong vengono invece giudicati in funzione del tempo speso per completarli e dell'efficacia della propria tecnica di combattimento. Sebbene il tentativo di raggiungere il punteggio necessario allo sbloccaggio dei vari extra metta in risalto alcune sottigliezze del gameplay, le ricompense si limitano ad una serie di illustrazioni realizzate dai grafici Weta, alla possibilità di applicare una patina 'antichizzante' all'immagine e ad un'interessante intervista al regista Peter Jackson.

The Warriors

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Take 2** Sviluppatore: **Interno (Rockstar Toronto)**

4:3	PS2, Xbox
16:9	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
2	

Sebbene tecnicamente notevole alla luce dei trascorsi Rockstar, la versione PAL di *The Warriors* (sia Xbox che PS2) denuncia un fastidioso 'singhiozzo' durante i movimenti di camera (assente nell'edizione americana). Non è un problema durante le risse, ma di certo indispettisce in tutte le altre circostanze

Durante l'E3 2005, fra i padiglioni del L.A. Convention Center soffiava un timido profumo di revival del beat'em up a scorrimento, con case del calibro di Capcom, Midway e Namco impegnate a mostrare titoli quali *Final Fight: Streetwise*, *Shaolin Monks* e *Urban Reign*. Ciononostante, la triste disarmonia fra la qualità dell'offerta e il retaggio di chi la promuoveva riusciva solo a dimostrare come il genere non avesse ancora trovato una via di fuga dall'oblio. In quel clima da veglia funebre, accettare l'invito di Rockstar ad assistere alla presentazione privata di *The Warriors* non è stato facile. Come avrebbe mai potuto un picchiaduro su licenza cinematografica, per di più prodotto da una software house senza specializzazione in materia, ridare lustro ad una formula di gioco che neanche alcuni dei suoi più importanti patrigni sembravano in grado di ammodernare? Il timore di lasciare una veglia per assistere ad una più deprimente sepoltura era tutt'altro che immotivato.

"Prime impressioni positive, quindi. Tenetelo d'occhio". Così si concludeva su **VG**014 l'anteprima redatta a seguito di quell'incontro al buio. Dopo cinque mesi di tipica omertà Rockstar, il 21 ottobre scorso *The Warriors* si insedia sugli scaffali dei negozi europei salutando il contemporaneo arrivo nel reparto DVD-Video dell'omonimo film di Walter Hill (noto in Italia come 'I Guerrieri della Notte'). Il giorno dopo, Chart Track chiude la settimana, fa due conti e riporta il titolo Rockstar al quarto posto della classifica dei giochi più venduti in Inghilterra, sotto tre imbattibili (*PES5*, *FM2006* e *FIFA 06*), ma sopra le new entry *Pokemon Emerald*, *F.E.A.R.*, *Dragonball Z* e *Quake 4*. Un picchiaduro a scorrimento esordisce nella top 10 europea? Il genere è finalmente risorto? Più o meno.

> "*The Warriors* non è un picchiaduro all'acqua di rose, ed così brutalmente realistico da pretendere una condotta altrettanto verosimile"

The two warriors

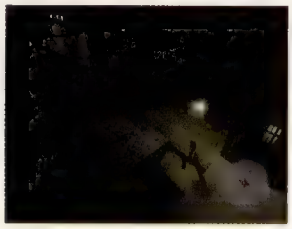
L'intera modalità principale di *The Warriors* può essere affrontata da due giocatori in chiave cooperativa, ciascuno in grado di entrare e uscire a piacimento nel/dal corso degli eventi. Sebbene le missioni non si modifichino di conseguenza, la libertà di esplorazione garantita dallo split screen permette ai due partecipanti di distribuirsi e soddisfare obiettivi che il giocatore singolo sarebbe costretto ad affrontare in sequenza. Mentre uno è impegnato in combattimento, l'altro può svaligiare un negozio e provvedere all'acquisto di materiale utile all'impresa di entrambi. Un'apposita opzione permette di unire i due schermi in un'unica inquadratura laddove i giocatori dovessero trovarsi spalla a spalla, ma il disorientamento che ne consegue può risultare insuperabile malgrado l'abitudine.

Non v'è dubbio che il successo commerciale di *The Warriors* dipenda in larga parte dalla licenza del film. Per quanto stagionato (si parla del 1979), 'I Guerrieri della Notte' ha comunque inciso il suo decadente ritratto del lato oscuro di New York nelle coscienze degli adolescenti di allora. Vale a dire i trentenni di oggi. Allo stesso tempo, la ripubblicazione su DVD dell'opera di Hill consegna il culto dei guerrieri all'era della scansione progressiva e del suono digitale in dolby surround, offrendo a chi ne avesse sentito solo parlare l'opportunità di trascorrere una notte di terrore in uno dei quartieri metropolitani più inospitali del pianeta. Da qui, il passo all'acquisto del videogioco è breve.

Il furto di autoradio (a sinistra) non richiede particolare destrezza: è sufficiente ruotare lo stick sinistro per svitarne le quattro viti. Eppure è una procedura che dona gradevole 'fisicità' al momento, e genera pathos quando la minaccia alita sul collo. Più impegnativo lo scassinamento delle serrature (a destra), dove tre rondelle concentriche in rotazione perpetua vanno fermate una ad una in posizioni precise

Ma non è solo all'effetto amarcord né tanto meno al 'gemellaggio' con la release del film su DVD che *The Warriors* affida il proprio destino. L'opera prima del giovane team Rockstar Toronto è innanzitutto una fedele ricostruzione degli ambienti putrescenti, delle atmosfere opprimenti e del modo di intendere la vita di quartiere tramandati dalla pellicola a cui si ispira. E tale è la solidità di detta ricostruzione da reggere perfettamente le invenzioni narrative con cui il team immagina e descrive non solo la vita dei Warriors antecedente l'assassinio di Cyrus, ma addirittura la genesi della gang stessa. Laddove il film si concentra prevalentemente sulla fuga notturna dei guerrieri verso Coney Island, *The Warriors* fa della necessità di 'allungare' la storia la sua più grande virtù, generando attraverso il racconto di 'quello che accade prima' una superiore vicinanza emotiva agli accadimenti innescati dalla follia di Luther. Il gioco, infatti, si premura di allestire le sue missioni attorno a ciascuno dei nove guerrieri principali, ponendoli di volta in volta in testa ad un più o meno folto plotone di alleati. In questo modo, quando il continuum narrativo si lascia dietro le invenzioni di Rockstar per agganciarsi a quelle di Walter Hill, i vari Swan, Ajax, Cleon, Vermin, Cochese, Cowboy, Snow, Fox e Rembrandt sono già vecchie conoscenze.

Coloro che non dovessero avere familiarità col film non temano di poter godere solo in parte del lavoro svolto da Rockstar. Certo, il brivido del ricongiungimento narrativo sarà loro precluso, ma quello del combattimento vero e proprio è apprezzabile da chiunque. Attacchi deboli e potenti possono essere intrecciati in combo da due o tre colpi, mentre le prese spalancano le porte a più intimi pestaggi (vuoi in piedi, affondando cazzotti nello stomaco, o per terra, sferrando gomitate al volto) o a proiezioni verso la parte di cemento più vicina. Mazze, spranghe, mattoni, bottiglie e quant'altro nemici o elementi dello scenario dovessero concedere una volta abbattuti, arricchiscono le opzioni d'offesa. All'apparenza, nulla di speciale, ma ad un'analisi più approfondita il meccanismo della lotta espone una ragguardevole profondità. Nemici afferrati e sbattuti per terra



I barboni possono essere bellamente massacrati di botte e derubati dei pochi soldi di cui dispongono. Ciononostante, soddisfacendo alcune missioni extra per le vie di Coney Island, non solo diventa possibile ottenere da loro indicazioni sulla collocazione degli spacciatori (presso cui acquistare 'pozioni energetiche') ma anche assoldarli come elementi temporanei del proprio seguito di soldati

possono essere travolti da una grandinata di pugni, quindi sollevati e trascinati di peso vicino ad un muro per avviare mosse speciali sensibili al contesto (una fucilazione a base di cazzotti o una ancor meno amichevole spremitura del volto sulla ruvida superficie muraria). E se dovessero ancora respirare dopo essersi accasciati al suolo, solo un profondo sentimento di pietà impedisce di prenderli a calci fino ad affogarli nel loro stesso vomito o sgozzarli con ciò che resta di una bottiglia infranta sulla testa di qualcun altro. Esatto: *The Warriors* non è un picchiaduro all'acqua di rose, ed così brutalmente realistico nella dinamica dei suoi combattimenti da pretendere una condotta altrettanto verosimile. Il casuale martellamento dei tasti è una debole contromisura agli assalti di cui si è oggetto (specialmente in situazioni tre contro dieci). Ogni avversario va 'trattato' come fosse l'unico ed abbattuto il più velocemente possibile facendo appello agli attacchi più spettacolari che il gioco consente di eseguire. Prima di guadagnare un KO possono trascorrere interminabili minuti di attività pugilistica, o solo pochi secondi di wrestling articolato, magari con la collaborazione di una IA sempre pronta ad approfittare delle ghiotte opportunità di massacro a due che le vengono proposte. Ma c'è dell'altro. Un avversario fresco e reattivo può liberarsi dalla presa laddove quest'ultima venga eseguita senza prima addomesticarlo a suon di castagne. Esitate prima di sfogare la vostra ira su chi doveste aver steso e stretto fra le cosce, e sarete passibili di un infelice ribaltamento dei ruoli. Moltiplicate quest'orgia di corpi che si massacrano, intrecciano, abusano per la dozzina e più di partecipanti che talvolta danno vita e colore alle risse di *The Warriors* e viene difficile immaginare un picchiaduro meno caotico di questo.

Eppure *The Warriors* offre ben altro che un semplice ring adibito allo scontro di massa. Effrazioni di negozi, furti d'autoradio e pestaggi di civili (barboni compresi) scandiscono la vita quotidiana dei guerrieri rafforzando l'idea di far parte di un deviato ecosistema metropolitano in cui preda e predatore convivono pacificamente fintanto che il secondo non abbisogna della prima per sopravvivere. E quando questo accade, il sistema immunitario reagisce. Scassinate la serratura di un negozio e dall'innesco dell'allarme avrete pochi secondi per ripulirlo prima che intervenga la polizia. Spargete un po' di panico per le strade, e qualcuno correrà verso la più vicina cabina telefonica per chiamare soccorso. Che ci arrivi o meno dipenderà da voi.

Pur soffrendo di quella generale mancanza di rifiniture che contraddistingue l'intera produzione Rockstar (la normale deambulazione, ad esempio, è resa schizofrenica dalla brutalità dello 'stacco' fra il passo lento e la corsa forsennata), *The Warriors* non fa alcuna fatica a guadagnare il primo posto nella classifica di genere (e non solo per demerito altrui) così come la cura e il rispetto dimostrati nella ricostruzione dell'opera di Hill lo affiancano ai migliori tie-in che l'industria abbia mai prodotto. Se giocando a *Final Fight* vi siete mai chiesti come avrebbe potuto essere il picchiaduro a scorrimento in un ipotetico anno 2005, con ogni probabilità avrete immaginato proprio *The Warriors*.

Voto: Otto su dieci

Radio Coney

Se c'è qualcosa in cui Rockstar può dirsi maestra è la 'resa sonora' delle sue produzioni. Al pari della serie *Grand Theft Auto*, *The Warriors* gode di un eccezionale doppiaggio in lingua inglese (sottotitolato in italiano) nonché di un accompagnamento musicale in grado, da solo, di contribuire per un buon 50% alla ricostruzione delle atmosfere del film (i brani, del resto, sono gli stessi). Tendendo l'orecchio all'interno del quartier generale dei Warriors, oltre al chiacchiericcio dei compagni, è possibile ascoltare le cronache della ben nota DJ provenienti da una grossa radio accomodata su un tavolino. Quest'ultima può essere usata per selezionare e ascoltare le diverse tracce musicali del gioco nonché raccolta e trasportata in spalla per le strade di Coney Island.

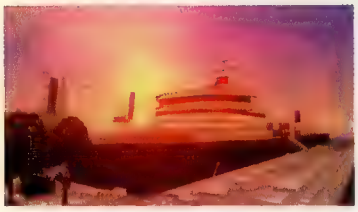
Ad Hoc 6

Soundtrack personalizzabile

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Sistema: **PSP** Versione: **Europea** Produttore: **Rockstar Games** Sviluppatore: **Interno (Rockstar Leeds/North)**

Oltre alle consuete missioni periferiche a base di taxi, volanti della polizia e ambulanze, *LCS* ne propone di inedite. Fra le più interessanti si segnala il momentaneo impiego come venditore di auto o moto: preso a bordo il potenziale acquirente, il giocatore deve guidare secondo lo stile più adatto al tipo di veicolo a cui è interessato



***LCS* è fedele ai suoi fratelli maggiori anche nei difetti. Le sparatorie si riducono a banali scambi di piombo da fermi in cui sopravvive il giocatore che sa approfittare di giubbotti antiproiettile e cuori**

Sarebbe facile criticare Rockstar per aver scelto di inaugurare la sua produzione per PSP con un banale trasloco di franchise. Laddove sulle console domestiche ha stabilito uno standard apparentemente irraggiungibile dal resto dell'industria, su PSP si limita a seguire (come molti) la corrente ideologica che vuole il sistema Sony terreno di adattamenti piuttosto che di invenzioni. Evidentemente, con *GTA: Liberty City Stories* la speranza è che la formula si dimostri sufficientemente duttile da modellarsi 'as is' attorno al portatile Sony e che il successo di massa conseguito altrove vi si rifletta di conseguenza.

Ma se da un lato è difficile rivolgere a Rockstar un plauso per l'originalità, dall'altro è impossibile negarlo per la qualità della realizzazione. Al di là di un frame rate leggermente più incerto, ben pochi compromessi riescono ad infrangere l'illusione di avere in tasca tutta la potenza di PS2. Dalle dimensioni dell'universo di gioco alla naturalezza con cui si srotola davanti ai propri occhi. Dall'avvicendamento fra il giorno e la notte alle mutevoli condizioni meteorologiche. Dalla chiassosa vita pedonale al regolato incedere del traffico automobilistico. Dalla qualità di storia e dialoghi alla pletora di minigiochi. Dal modello di guida al gesto dell'ombrello rivolto a chi strombazza. Sebbene manchino alcune delle aggiunte apprezzate in *San Andreas* (impossibile arrampicarsi o nuotare, ad esempio), *Liberty City Stories* è a tutti gli effetti un nuovo capitolo di *GTA*. Nel bene e nel male.

Seppur generalmente più corte del solito per ragioni di adeguamento alla filosofia del 'gioco occasionale', le missioni di *Liberty City Stories* si sviluppano lungo l'abituale confine che separa l'appagamento dalla frustrazione, il design geniale da quello maldestro, instaurando col giocatore un rapporto di amore e odio consumato nel letto di una ampia libertà strategica. La prima volta di ogni missione è generalmente traumatica. Vuoi per l'intenzionale carenza di informazioni sui pericoli che attendono, vuoi per la conseguente imprevedibilità degli accadimenti che vi hanno corso e per la contingente incapacità di rimediare a tutto questo se non ripetendo la missione dal principio, il completamento di un incarico tipo passa per un primo approccio 'investigativo' destinato al fallimento e quindi per un secondo tentativo condotto con il beneficio della preveggenza e nella speranza che le situazioni emergenti non risultino proprio quelle sfavorevoli (l'irrimediabile capovolgimento dell'auto, l'imprevedibile ingorgo stradale etc.). Ciononostante, anche quando la missione stressa e la PSP vola per la stanza, *LCS* si salva aggrappandosi al salvagente del girotondo metropolitano: perdere tempo fra le vie di *Liberty City* è fortunatamente più divertente che fare altrettanto con le missioni meno riuscite, il che consente di ricaricare la propria pazienza prima di riprovarci ancora una volta.

Generalmente simili a quanto già sperimentato nelle edizioni per console da salotto (*San Andreas* compreso), le missioni proposte da *LCS* non sono comunque prive di novità. Fra queste, merita al tempo stesso un plauso e una critica l'allargamento ai nemici della facoltà di salire a bordo di qualsiasi veicolo 'estratto' dal traffico civile. È il caso, ad esempio, della spassosa fuga di Toni Cipriani da dei branchi di killer professionisti incaricati di ucciderlo dal meno probabile dei committenti: dopo averli costretti ad abbandonare le proprie auto scure ed essere fuggiti a bordo del primo motorino di passaggio, ci si scopre braccati da cloni superzelanti dell'Agente 47 (la loro somiglianza con il protagonista di *Hitman* non è casuale) alla guida di chopper, vespini, taxi, camion della nettezza urbana o qualsiasi altro mezzo di trasporto siano riusciti a sequestrare per proseguire l'inseguimento. Peccato che (ecco la critica) questo comportamento non costituisca regola generale, ma sia piuttosto accordato agli NPC dalla discrezionalità degli autori. In casi analoghi, infatti, il nemico non insegue, preferendo aspettare il ritorno di Toni nel suo reticolo di mira.

Col progredire della conoscenza di PSP da parte degli sviluppatori, appare sempre più chiara la capacità del sistema di riprodurre con sorprendente fedeltà le esperienze audiovisive apprezzabili su PlayStation2. Analogamente, all'aumentare della corrispondenza estetica aumenta anche l'evidenza di

> "Anche quando la missione stressa e la PSP vola per la stanza, *Liberty City Stories* si salva aggrappandosi al salvagente del girotondo metropolitano"

Capture the Limo

Attraverso il collegamento WiFi Ad Hoc, fino a 6 giocatori possono prendere parte a ben sette tipologie di gioco, fra cui Protection Racket e Get Stretch basate rispettivamente sulla protezione e sulla cattura di limousine. Diversamente dalla gran parte degli action game, qui non solo le arene sono di fatto enormi porzioni di Liberty City, ma la presenza di pedoni e traffico conferisce ai match un feeling del tutto particolare. Se è questo il punto di partenza da cui prenderà corpo la modalità online della versione PS3 non c'è che da trattenere l'entusiasmo nell'attesa.

L'obbligo di recarsi presso una delle proprie safe-house per salvare appare sconveniente su un portatile, ma lo sleep mode permette di aggirare il problema. La durata delle batterie è inferiore alla media dei giochi PSP: tre ore di accessi all'UMD sono sufficienti per vedere il led lampeggiare

un'interfaccia di controllo fondamentalmente incompatibile. La latitanza di una coppia extra di dorsali e soprattutto di un secondo stick analogico minaccia la piena riuscita di conversioni pedisseque. Ciò può portare a livelli di ingiocabilità imbarazzanti, così come spronare i designer più accorti a rivedere sistemi di controllo complessi per semplificarli in ragione di una maggiore funzionalità. Fortunatamente, *LCS* riesce nell'impresa più ardua. Sebbene operabile solo da fermo, il libero orientamento della telecamera passa per una semplice combinazione di dorsale sinistro e disco analogico, mentre un leggermente più macchinoso (ma non per questo inefficiente) dorsale destro più croce direzionale in basso sospende l'autopuntamento per offrire pieno controllo sul reticolo di mira. Ma è soprattutto nel modo in cui il gioco reagisce agli input che si manifesta la cura riposta da Rockstar Leeds. Malgrado la presunta impraticabilità del disco analogico di PSP, i movimenti di Toni sono estranei alla schizofrenia dei suoi colleghi di *GTA III* e *Vice City* (o dei guerrieri di *The Warriors*). Discorso analogo per la manovrabilità dei veicoli: sebbene la latitanza della tecnologia pressure sensitive imponga di accelerare 'a singhiozzo' per evitare di intraversarsi a seguito di una derapata, guidare le auto (così come le moto) di *LCS* è incredibilmente appagante. Tanto quanto lo è sempre stato in qualsiasi *GTA*. L'unica eccezione sono i natanti, curiosamente rigidi nelle virate ed incapaci di simulare il galleggiamento con l'auspicata disinvoltura.

Se si esclude la facoltà di rippare su Memory Stick i propri brani musicali (purché in ATRAC3) per ascoltarli nel gioco e la modalità multiplayer Ad Hoc (vedi box 'Capture the limo'), non v'è nulla di realmente nuovo in *LCS*. Ma in fondo, non è mai stato questo l'obiettivo di Rockstar. L'idea (ambiziosa) era quella di racchiudere l'esperienza di *GTA* in un portatile, e da questo punto di vista il risultato ottenuto ha quasi del miracoloso. Certo, la dinamica degli scontri a fuoco è ancora difettosa e, rispetto a *San Andreas*, questo ritorno a Liberty City accompagna una regressione in termini di libertà ed estensione del respiro esplorativo. Ma già criticare *LCS* di non essere all'altezza dell'ultima edizione del franchise su PlayStation2 la dice lunga sul livello di fedeltà raggiunto.

Voto: Otto su dieci

Liberty City Radio

Come in tutti i precedenti *GTA*, la storia è scandita attraverso gli incontri con i vari protagonisti latori dei compiti da assolvere. Malgrado la minor 'statura' di *LCS* rispetto ai precedenti episodi, la recitazione è fenomenale tanto nelle sequenze di intermezzo quanto nelle varie trasmissioni radiofoniche (imbottite di talk show, pubblicità e tanta buona musica). Sempre la radio è protagonista di tocchi di classe come brevi reportage di cronaca locale a seguito di talune missioni portate a termine con successo e il genere di musica trasmessa di default dalle autoradio montate su taxi e auto della mafia: sonorità indiane e componimenti lirici rispettivamente.

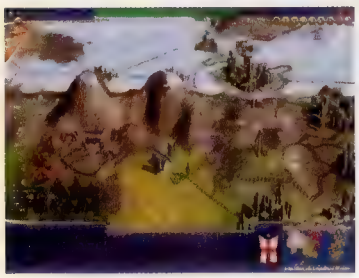
Civilization IV

Sistema: **PC** | Versione: **Europea** | Produttore: **Take Two Interactive** | Sviluppatore: **Firaxis Games**

Pentium 4 1.2GHz o equivalente
256MB RAM
Scheda video 64MB supporto T&L
Scheda audio DirectX 7
1.7GB su HD

Pentium 4 1.8GHz equivalente
512MB RAM
Scheda video DirectX 8
Scheda audio DirectX 7
1.7GB su HD

LAN	18
Online	18
Play by e-mail	18



Zoomando si può osservare il territorio nel dettaglio, e vedere i propri mulini a vento trasformarsi in centrali eoliche con l'avanzare della tecnologia è molto gratificante. Addomesticare la terra e regolarne la produzione è il primo passo verso la vittoria, così come la gestione delle linee di trasporto

La commercializzazione di *Civilization IV* è stata pubblicizzata in maniera piuttosto anomala. Il video che ha incuriosito di più tra quelli rilasciati prima della sua messa in vendita non aveva a che fare con delle scene del gioco, né spiegava le innovazioni che sarebbero state introdotte, ma ironizzava sugli effetti collaterali della serie presentando i pazienti di un improbabile centro di recupero. I 'drogati di *Civilization*', diversi per età ed estrazione sociale (una vecchina, un giovane, George W. Bush...) confessavano la loro dipendenza dalla sindrome 'un turno ancora e poi smetto' che ha sempre caratterizzato la serie, supportati dallo stesso Sid Meier che li invitava a riprendersi le proprie vite.

"*Civilization IV* migliora il più famoso strategico della storia dei videogiochi senza troppe pretese, ma accontentando l'appassionato quanto il novizio"

A pensarci bene, però, quel filmato spiega *Civilization IV* meglio di qualunque altro. L'ultima opera di Meier, infatti, è prima di tutto, nel bene e nel male, la quarta versione di un gioco che ha già affermato la sua qualità e che non ha bisogno di mostrare miglioramenti grafici o di gameplay per attrarre nuovo pubblico. È appunto come una droga di cui gli appassionati non possono fare a meno. Una mossa ironica e coraggiosa per un prodotto che molti avranno già comprato a scatola chiusa.

Per tutti coloro che non avessero ancora assunto una dose di *Civilization* e che pertanto non hanno mai provato l'ebbrezza di costruire le piramidi, scoprire la polvere da sparo mentre il resto del mondo annaspa con le clave e dichiarare guerra atomica al pacifico Gandhi, è utile illustrare la pericolosità in cui si incorre avvicinando una qualunque delle versioni del gioco, in particolare quest'ultima. Una pericolosità benigna, ovviamente, ma di cui bisogna essere consapevoli prima di iniziare.

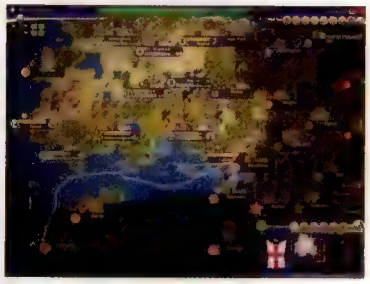
I quattro anni che separano questo *Civilization* dal precedente hanno portato diversi miglioramenti. Nessuna rivoluzione, beninteso, dal momento che il concetto è sempre lo stesso: organizzare una strategia, turno per turno, che porti la propria civiltà dall'età della pietra allo sbarco su Alfa Centauri. La direzione in cui volgono i titoli della serie sembra particolarmente azzeccata, anche se facilmente accusabile di pigrizia. Una volta trovata la formula magica per una giocabilità eterna, si è cercato di migliorare l'aspetto grafico e sonoro, aggiungere elementi strategici, correggere più bug possibili e perfezionare l'interfaccia. *Civilization IV* riesce in ognuno di questi esercizi con maestria, indovinando diverse scelte e rendendo più appetibili ad un pubblico moderno quegli aspetti che contribuiscono ad impressionare positivamente sin dalla prima partita. La grafica non stabilisce nuovi standard, ma per uno strategico in cui l'importante è distinguere una pedina dall'altra risulta funzionale e pulita. L'unico problema è riconoscere a colpo d'occhio alcune unità ed i miglioramenti apportati al territorio, ma si tratta di un inconveniente che inficia sole le prime sessioni di gioco. Piacevole è invece la possibilità di avvicinare il punto di ripresa per ammirare i particolari delle città o allontanarlo per avere una visione d'insieme del pianeta, con le sue risorse, le sfere d'influenza culturale e le unità militari. Altri dettagli grafici contribuiscono ad arricchire talune fasi di gioco, come i combattimenti: lo scontro fra due unità viene ora mostrato attraverso una breve scena di lotta capace di esaltare il sentimento di apprensione circa il suo esito.

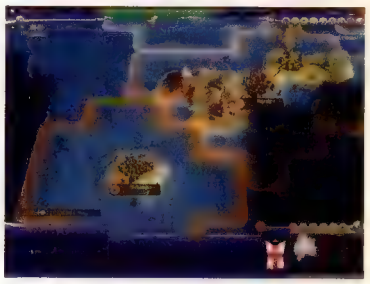
Per quel che riguarda le unità militari sono state apportate alcune modifiche. La prima è l'accorpamento dei valori d'attacco e difesa in un unico coefficiente che indica in generale la forza dell'unità. La seconda, più rilevante, è la possibilità di assegnare abilità speciali alle proprie truppe dopo che hanno guadagnato esperienza in battaglia. Questo permette di sviluppare un'unità dalle capacità particolari, adatta a compiti specifici, e costringe a stabilire in anticipo se il suo impiego in futuro sarà quello di attaccare città o difenderle, fronteggiare unità a cavallo o armate per la mischia, e così via.

Ma come insegna il bonario pacifismo sotteso al sistema di gioco, la guerra non è l'unica via prevista da *Civilization IV*. Espandere l'influenza culturale della propria civiltà (che si presenta come una macchia attorno alle città) fino ad inglobare quelle avversarie è un modo per annettere territori nuovi al proprio impero (o regno, o tribù, a seconda del governo scelto). Non con i proiettili, ma con i teatri, i film o le grandi opere artistiche si può

La nascita della civilizzazione

Per la prima versione di *Civilization* del 1991, Sid Meier si ispirò ad un gioco da tavolo omonimo del 1980, ideato da Francis Tresham, e pubblicato negli Stati Uniti da Avalon Hill. La stessa Avalon Hill pubblicò nel 1995 un videogioco basato sul lavoro di Tresham col titolo di *Avalon Hill's Advanced Civilization*, ma non ottenne lo stesso successo di Meier. Con la terza versione del 2001, Sid Meier legò il proprio nome al suo gioco (che infatti andrebbe chiamato *Sid Meier's Civilization*). A quel punto Eagle Games pubblicò un gioco da tavolo basato sul videogioco di Meier, chiudendo il cerchio e confondendo ancora di più la complicata storia di un (video)gioco di grande successo.





Non c'è niente di più gratificante del completamento di un grande obiettivo, che si tratti della costruzione di una Meraviglia mondiale, o del raggiungimento di una condizione di vittoria. I filmati assecondano l'emozione di questi istanti in cui il giocatore riprende a respirare

persuadere una città vicina a cambiare bandiera. In questo senso, un elemento nuovo di *Civilization IV* aiuta a sviluppare strategie vincenti fondate sulla conquista culturale: sono i grandi personaggi, artisti, scienziati, mercanti, ingegneri o profeti che le città più prosperose cominciano a 'produrre' appena l'indicatore apposito giunge al suo massimo, o in seguito alla scoperta di particolari innovazioni. Usati a dovere, possono contribuire ad un boom di crescita con un bonus immediato o uno più moderato ma permanente. Costruire una città nelle vicinanze di una nemica, e poi farvi andare Shakespeare a concepire 'Amleto', può premiare con una forte espansione del proprio confine d'influenza culturale e far tremare imperi saldi.

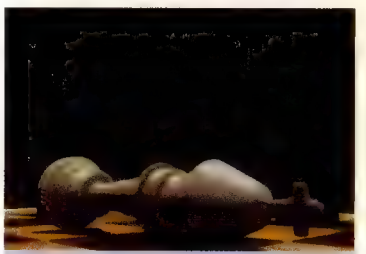
L'utilizzo dei profeti è invece legato ad un'altra novità di *Civilization IV*: le religioni. Le sette religioni più diffuse della storia sono presenti nel gioco e possono essere scoperte giungendo a determinate conquiste scientifiche. La 'meditazione', ad esempio, se scoperta per primi, fa di una delle proprie città la culla del Buddismo, e costruirvi un tempio porta denaro in proporzione alla diffusione del credo (cui si può contribuire sguinzagliando missionari e grandi profeti). Credere in divinità diverse può portare due civiltà alla guerra, e la scelta tra la libertà di pensiero o la teocrazia tra le forme di governo avvantaggia o danneggia una popolazione divisa sul piano teologico.

La conversione può anche essere imposta per vie diplomatiche, che ora godono di maggiore complessità. È possibile scambiare risorse, tecnologie, mappe o intere città così come concedere l'accesso al proprio territorio, altrimenti chiuso al passaggio delle truppe avversarie. Si può anche cercare di danneggiare un avversario tagliandone i contatti con le altre potenze, o farsi amici importanti in vista delle elezioni a capo delle Nazioni Unite. È questa una nuova condizione di vittoria del gioco: costruito il Palazzo di vetro ed eletti a segretario generale, si può proporre tra le altre votazioni (adozione universale di una moneta unica, della libertà d'espressione...) quella del vincitore diplomatico. Se si raggiungono sufficienti voti, si ottiene la vittoria, che altrimenti può essere conquistata con l'arrivo ad Alfa Centauri per primi, con il successo nella guerra contro ogni forma di vita, ottenendo un'influenza culturale ed una popolazione abbastanza grandi o portando tre città a livello di cultura 'leggendaria'.

La durata delle partite è stata complessivamente ridotta accelerando il ritmo delle costruzioni e delle scoperte, anche se resta possibile giocare a 'passo lento' per chi gradisce trascorrere notti insonni spese a riflettere davanti al monitor. Anche l'albero dell'avanzamento tecnologico, che stabilisce le scoperte necessarie per accedere alle successive, è stato ridimensionato per permettere di giungere a qualunque era senza il valico delle scoperte fondamentali.

Più Wonders of the World da costruire, più unità, più tecnologie, più dettagli grafici... *Civilization IV* migliora il più famoso strategico a turni della storia dei videogiochi senza troppe pretese, ma accontentando l'appassionato quanto il novizio. L'eredità di Sid Meier è stata presa in consegna dal giovane team di sviluppo guidato da Soren Johnson con ottimi risultati.

Voto: Nove su dieci



Sfida infinita

La modalità online può rivelarsi l'asso nella manica di *Civilization IV*. Oltre al gioco tutti contro tutti, è possibile formare alleanze permanenti e competere tra squadre. Le decisioni che riguardano la partita, come salvare e uscire, sono affidate ad una votazione istantanea a cui partecipano tutti i giocatori. È inoltre possibile fare le proprie mosse e inviarle via e-mail ad un avversario, che potrà poi giocare il suo turno con calma (Play by Mail), oppure alternarsi allo stesso computer al comando di fazioni opposte (Hot Seat). Dato in pasto alla comunità dei fan, *Civilization IV* farà sicuramente nascere molti mod nei prossimi mesi, facilmente scaricabili attraverso il menu del gioco.

The Movies

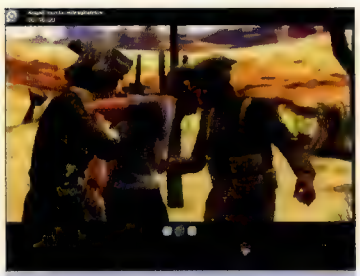
Sistema: **GC, PC (ver. testata), PS2, Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Lionhead Studios**

Pentium III o Athlon 800MHz
256MB RAM
Scheda video 32MB (DirectX 9.0c)
Scheda audio 16bit (DirectX 9.0c)
2.4GB su HD

Informazione non disponibile

Condivisione machinima online

Appena pronta la sceneggiatura può iniziare il casting. La scelta di attori adatti al ruolo aumenta la qualità finale del film, ma è indispensabile anche far guadagnare esperienza agli esordienti



Machinima

Le comunità di giocatori online ha sviluppato negli ultimi anni una fiorente offerta di filmati generati utilizzando motori di gioco destinati ad altri scopi, manipolando replay o approfittando di opzioni create ad hoc. È il caso ad esempio di *The Sims*, che dopo aver ispirato una quantità innumerevole di filmati con la sua prima versione, ha implementato nella seconda una modalità di registrazione di scene, supportandola con una sezione del sito ufficiale destinata ad accoglierne i frutti. L'analogia con *The Movies* è evidente, ma quale delle due formule avrà più successo è qualcosa che solo il tempo potrà stabilire.

Fermandosi col mouse su attori o edifici per qualche secondo appaiono delle informazioni in forma di balloon. Peccato risultino ingombranti e dispersive. Più d'ostacolo alla comprensione che di supporto

The Movies può essere considerato come un titolo di transizione: pur germogliando da un'idea interessante, ben sviluppata e facilmente appetibile, non riesce a compiere quel salto in avanti che lo avrebbe reso un punto di svolta. Così com'è, *The Movies* è (soltanto) un ottimo rappresentante di quello che verrà, per forza di cose, nel prossimo futuro.

L'ultima fatica targata Lionhead Studios si presenta come un manageriale classico, simile per certi aspetti alla serie *Tycoon* o *The Sims*, ma vive appoggiandosi ad una funzione online che avrebbe potuto sostenerne tutto il peso se solo i suoi produttori avessero voluto rischiare. Questa mancanza non permette al prodotto di distinguersi e decollare.

Gestire degli studios cinematografici è un buono spunto per una lunga serie di situazioni interessanti dal punto di vista ludico: lanciare una nuova star o far vincere un premio al proprio miglior regista, sono soddisfazioni che incentivano a proseguire e ad essere competitivi nei confronti delle major avversarie. Ma se l'opera di Molyneux si esaurisse qui, il voto finale sarebbe più basso di almeno un punto. L'interesse può scemare ben presto appena ci si rende conto che l'ultimo film d'azione girato, pur avendo sei scene consecutive assolutamente identiche, ambientate in una cucina, e un attore protagonista ubriaco, riscuote comunque successo solo perché rispecchia i dati statistici che rappresentano le preferenze del pubblico. L'impressione, insomma, è che si potrebbe giocare del tutto a caso, cliccando dove il numero è più alto per avere la certezza di ottenere i maggiori incassi. Appena è disponibile un nuovo ufficio o un nuovo stage da edificare nei propri studios, vale la pena acquistarlo perché aumenterebbe la qualità delle produzioni a prescindere dalla loro coerenza.

D'altro canto le (pre)occupazioni del giocatore sono molteplici, e a tratti appaiono decisamente soverchianti. Controllare che i propri attori non bevano troppo durante le riprese significa cliccare di continuo sulla lista dei dipendenti (confusa e male organizzata) ogni qual volta un segnale di allerta lampeggia vicino ad uno di loro. Un compito che può diventare ben presto piuttosto frustrante. Se tra attrici in preda a crisi di nervi per la sporcizia degli stage ed edifici che crollano per la loro scarsa manutenzione ogni film prodotto avesse richiesto attenzione da parte del giocatore, allora si sarebbe avuta un'eccessiva quantità di stimoli a cui badare. *The Movies* diverte, fa sorridere in molte occasioni, ma lascia perplessi perché affida al giocatore i compiti più noiosi, dalla gestione dell'abbigliamento delle star alla pulizia dei bagni, laddove avrebbe dovuto premiarlo per la coerenza stilistica delle sue produzioni cinematografiche.

> "L'impressione è che si potrebbe giocare a caso, cliccando dove il numero è più alto per avere la certezza di ottenere i maggiori incassi"

Ad essere ben progettata è la progressione temporale, che sblocca nel tempo nuovi generi, strumenti e vestiti nel rispetto della reale storia del cinema. Il teatro di posa è la prima ed unica soluzione per le proprie commedie di inizio secolo, e con un minimo d'inventiva diventa all'occorrenza adatto a thriller o film sentimentali. I decenni successivi impongono mode, come il western o la fantascienza, ma a tratti può tornare in voga l'ambientazione usata vent'anni prima, magari per una produzione alternativa. Ma non è l'intuizione del giocatore ad essere premiata, bensì la sua ottemperanza ad una banale percentuale che esprime l'indice di preferenza di un setting o un genere piuttosto che un altro. In *The Movies* il successo non passa per una comprensione dei meccanismi del mercato e dell'industria cinematografica, ma per un rapido calcolo statistico e il continuo

Appena costruiti gli studios verranno a crearsi file di aspiranti attori, registi e manovali. Il successo della propria attività di produzione viene premiato con la migrazione di artisti famosi da una casa produttrice rivale alla propria, in cerca di un ambiente che ne valorizzi il talento

soddisfacimento delle richieste dei dipendenti. È un peccato, perché la possibilità di addentrarsi nella realizzazione di film veri e propri esiste (ed è appunto quel fattore di novità che avrebbe potuto sostenere da solo l'intero gioco), ma è relegata in una sezione a parte che vive di vita propria, come un secondo gioco.

The Movies può essere inteso come un manageriale (ed in questo caso si fa rispettare ma non eccelle), oppure come machinima aperto alla condivisione dei propri lavori con la comunità. Ma su quest'ultimo aspetto solo il tempo potrà esprimere un giudizio. Il sito di *The Movies*, a cui ci si può collegare direttamente dal menu, ospita le produzioni amatoriali realizzate dai giocatori, che già a pochi giorni dalla commercializzazione hanno dimostrato di nutrire un interesse vivace per questa opzione. Anche se, come si accennava prima, si tratta a tutti gli effetti di un gioco a parte. Prima di realizzare un film è possibile studiare la sceneggiatura nel dettaglio e di conseguenza selezionare attori, costumi e setting così come definire illuminazione e inquadrature nell'ambito di un ricco campionario di opzioni pertinenti a quei fattori che incidono (effettivamente) sulla qualità del prodotto finale. Una volta girato il film e controllata la registrazione di ogni scena, si può inserire l'opera sul sito di *The Movies* ed attendere i commenti della comunità. A breve, se il gioco avrà il successo sperato, inizieranno a girare abiti, ambientazioni ed oggetti realizzati dagli stessi utenti. Ma si tratta di una possibilità, non di una certezza. In fondo la comunità dei giocatori online, dei creatori di mod o machinima, è imprevedibile, e cercare di realizzare un prodotto per questo mercato significa camminare a tentoni. È riuscito ad alcuni titoli, ma più per caso che per volontà. Del resto nulla ha dimostrato finora che queste comunità di giocatori abbiano bisogno di un software disegnato appositamente. Piuttosto, si direbbe che il loro operato derivi dal piacere di sovvertire le regole del gioco, di trascenderlo per creare l'imprevisto.

Probabilmente Molyneux e i suoi non hanno voluto osare una mossa troppo azzardata dal punto di vista commerciale. Eppure sarebbe bastato integrare maggiormente il gioco offline con la comunità online, porre gli utenti a capo delle major concorrenti e i navigatori nei panni del pubblico giudicante per ottenere una simulazione dell'industria cinematografica meno artificiosa e 'meccanica'.

In definitiva, *The Movies* risulta piacevole seppur difettoso, ma è anche un'occasione mancata per proporre un prodotto davvero nuovo. Se avrà fortuna, l'avrà come strumento per creare filmati, storie di ogni tipo, da condividere su Internet e con cui sbizzarrire la fantasia, non di certo per il lato manageriale, le cui meccaniche non si distinguono da buona parte della produzione attuale.

Voto: Sette su dieci

Interfaccia

Uno dei difetti maggiori di *The Movies* è l'interfaccia. Alcune delle più comuni azioni del gioco, come prendere un attore e trascinarlo nei laboratori di chirurgia estetica, o un aiutante verso una star per creare un entourage al suo seguito, appaiono spesso laboriose e poco intuitive. Sarebbe stato molto più semplice poter accedere ad una serie di ordini cliccando sui personaggi, piuttosto che doverli spostare manualmente. Le scie luminose che indicano i luoghi presso i quali è possibile traghettarli, più che semplificare la procedura creano confusione su schermo.

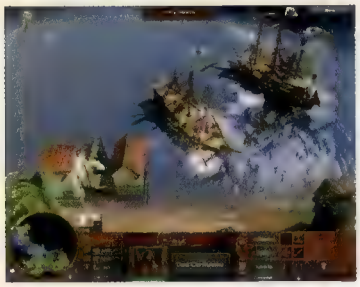
Age of Empires III

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft Game Studios** Sviluppatore: **Ensemble Studios**

Processore 1.4GHz o equivalente
256MB RAM
Scheda video 64MB con supporto HT&L
620GB su HD
DirectX 9.0c

Processore 2GHz o superiore
512MB RAM
Scheda video 128MB con supporto HT&L
620MB su HD
DirectX 9.0c

LAN	8
Online	8



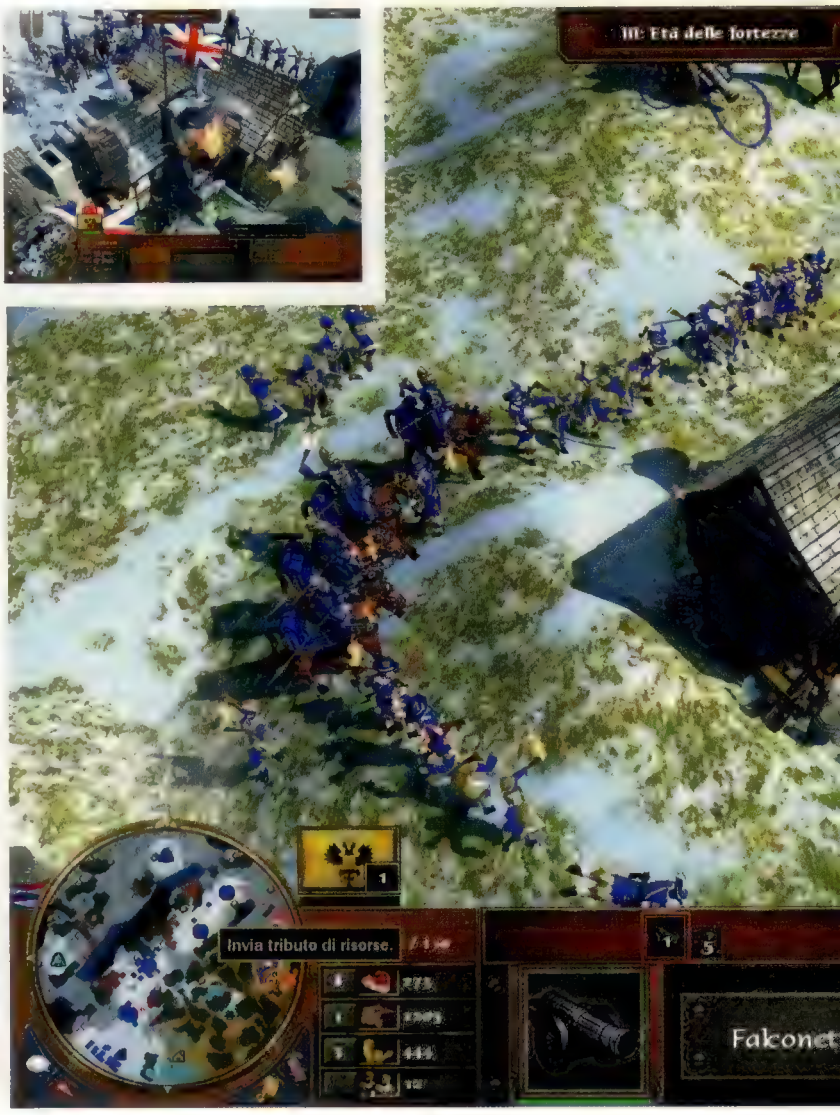
Le battaglie navali sono più spettacolari da osservare che coinvolgenti da pianificare: come negli episodi precedenti, si risolvono con la vittoria di chi, semplicemente, ha più cannoni

Con la serie *Age of Empires*, Ensemble Studios e il suo 'capitano di ventura' Bruce Shelley hanno creato e perfezionato un modo nuovo di intendere il gioco di guerra strategica in cui la Storia può rivivere come emozione piuttosto che come polveroso antiquariato. *Age of Empires III* è allora discendenza illustre che, in ragione di questo blasone, riceve in dote il notevole onere delle aspettative. D'altro canto, i sei anni di vicende tecnologiche che lo separano dal secondo episodio sono, su scala videoludica, una lunga epoca. Nuove forme di civiltà, guerre e strategie videoludiche, spesso debitrici della visione di *Age of Empires*, hanno colonizzato nel frattempo milioni di hard disk.

Conviene allora mettere subito le carte in tavola. *Age of Empires III* non riesce a farsi nuovo paradigma: non rappresenta né un effettivo episodio di sperimentazione né, più sfortunatamente, il momento di messa a punto cruciale di un ingranaggio esistente. È piuttosto uno sfavillante aggiornamento tecnologico della serie, il cui pretesto, sul piano del game design, è quello di alterare la formula per rendere l'esperienza bellica più immediata e accessibile.

Esteticamente debordante, *Age of Empires III* punta sulla bellezza e accuratezza della ricostruzione ambientale, sul coinvolgimento visivo. Altamente compatibile anche con hardware non di primo piano, l'ultima creatura di Ensemble esplode letteralmente sulle migliori configurazioni. Elementi come il fumo dalle canne dei fucili, i riflessi delle navi sull'acqua, le animazioni dei soldati impegnati nella ricarica dei cannoni, uniti a effetti sonori accurati e ad un solenne accompagnamento musicale, partecipano alla creazione di un'atmosfera estremamente immersiva. Sul piano squisitamente ludico, Ensemble ha semplificato la gestione delle risorse, rendendo meno laborioso superare la fase pionieristica di fondazione delle proprie colonie e più rapido avanzare verso un'impresa offensiva dai mezzi e dalle tecniche in parte rinnovati.

Mettere in piedi strategicamente e con accortezza la propria civiltà, raccogliendo risorse da investire in uomini, soldati ed edifici, è ancora il presupposto per radere al suolo quella altrui con il pugno di ferro. Qui, però, un diverso equilibrio del meccanismo di gioco vorrebbe renderlo più 'aggressivo' e spettacolare. L'ingranaggio, tuttavia, non è perfetto, perdendo colpi proprio dove dovrebbe dimostrare solidità: nella gestione dei combattimenti. Ma di questo si parlerà dopo.



> "Esteticamente debordante, *Age of Empires III* punta sulla bellezza e accuratezza della ricostruzione ambientale, sul coinvolgimento visivo"

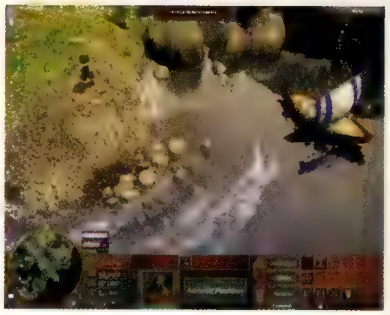
Role Playing City

Il rispetto e gli aiuti della Patria dipendono dal successo sul suolo americano. Sfornando avamposti, uccidendo nemici e devastando le loro città si rende felice la regina Elisabetta. Più esperienza si accumula, più carte si possono comprare. Più carte si hanno, migliori e più appropriati alle battaglie saranno i mazzi a disposizione. E se in termini di interfaccia le città-madre sono lontane un click, i bastimenti carichi di merce sembrano alleviare le tribolazioni dei colonizzatori attraversando indenni gli oceani in pochi minuti, senza mai finire in bocca ai pesci. Le risorse non sono tutto: le carte forniscono artisti, meretrici, stemmi, edifici custom e altri extra interessanti per le città.

Age of Empires III prosegue lungo la timeline della serie. Ritrae un periodo storico che si estende dal XVI al XIX secolo, mettendo in gioco la colonizzazione delle Americhe da parte delle potenze navali europee. Si produce, inoltre, in un apparato documentale ricco, con schede storiche accurate ed extra storiografici, su cui purtroppo si sviluppa, nella modalità campaign, una scrittura narrativa non esaltante, caratterizzata da una trama da epos posticcio ed un pessimo doppiaggio. Fatto più importante, l'ambientazione d'epoca ha conseguenze felici sulle forme di gioco alle quali è saldata. La novità più rilevante è la dialettica tra le città europee e i loro avamposti americani, che traspongono sul piano di gioco il fatto storico della corrispondenza tra la madrepatria e le sue colonie. Il giocatore ha accesso a potenze marittime che, distinte da precise caratteristiche di condotta e sviluppo militare, promuovono stili di gioco potenzialmente assai differenti. Tutto ruota intorno all'esperienza accumulata uccidendo, edificando, raccogliendo, mentre le città fondatrici fanno da base operativa per l'invio alle colonie di risorse umane, agricole, tecnologiche e finanziarie sotto forma di carte da gioco.

La dimensione 'di ruolo' accanto a quella puramente strategica risulta allora particolarmente enfatizzata. Il rapporto tra esperienza e risorse produce un effetto di fidelizzazione alla singola civiltà e ai suoi moduli bellici, stimolando la conquista di carte utili (truppe, fabbriche, avamposti, avanzamenti tecnologici) e la gestione di mazzi diversi per diverse situazioni di gioco. Provvedere alle prime forme di sostentamento per concentrarsi sull'azione bellica risulta allora più rapido, anche grazie alla riduzione a tre delle risorse base (cibo, legno e metalli) e a comandi che automatizzano l'attività di raccolta dei coloni. Una simile dialettica agisce nella gestione degli avamposti di scambio economico e militare che è possibile costruire presso gli insediamenti delle popolazioni indigene.

La cura profusa nella realizzazione di ambienti dettagliati, nelle animazioni e nella simulazione fisica si esprime al meglio su configurazioni eccellenti. Tuttavia, *Age of Empires III* rileva automaticamente la quantità di dettaglio da sacrificare per riuscire a girare su quasi tutti gli hardware



L'esplorazione è un'attività necessaria per conoscere l'ambiente, la collocazione delle postazioni nemiche e la posizione degli avamposti dei nativi. Ma è anche fonte di sorprese redditizie, come i molti tesori incamerabili dopo aver ucciso i guardiani (orsi, lupi, briganti) che vi si aggirano

Queste ultime occupano il territorio in maniera non dissimile dalle fazioni coloniali. Possono essere ostili ma anche alleate e, in tal caso, fonti di guerrieri e altri beni.

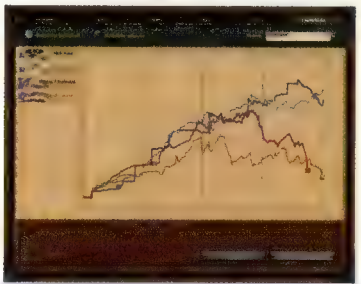
Una volta messo il giocatore nella possibilità di rispondere più rapidamente al problema della sopravvivenza della colonia, *Age of Empires III* lo introduce a quello che dovrebbe essere il suo nuovo fulcro: un sistema di combattimento basato sulla gestione attiva delle formazioni. È ora possibile, almeno sulla carta, comandare alle truppe a cavallo di avanzare contro la componente più distante e vulnerabile dell'esercito avversario, sfruttando al contempo la fanteria armata di fucili per controllare dalla distanza incursori più invadenti. Allo stesso tempo, è possibile stabilire strategie contestuali diverse per ogni tipo di unità, optando di volta in volta per tattiche specifiche come, per esempio, la disposizione dei tiratori in schiere, disperse sul campo per minimizzare i caduti da colpi di cannone.

Il problema di questo potenziale di complessità strategica sta nella sua effettiva incapacità di esprimersi pienamente. Falle nel controllo delle unità generano effetti paradossali: soldati che girano confusamente nei pressi dei bersagli, accumulando danni nel processo; proiettili che oltrepassano cinta murarie costruite proprio per bloccarli; inefficacia di strategie che dovrebbero produrre risultati ben diversi. Questi difetti sono tipici delle battaglie navali dei capitoli precedenti: qui, resistono e, anzi, sono ben più diffusi e pervasivi. Il terribile sospetto che si fa strada nella mente dello stratega è che si sia ritornati al (mal)sano principio dell'accumulo numerico dell'offesa. Back to *Populous*, ma fingendo altrimenti.

La produzione di *Age of Empires III* tradisce la volontà-necessità commerciale di riproporsi su mezzi tecnologici aggiornati senza un gameplay-check totale. La reazione muscolare di Ensemble potrebbe spiegarsi con l'aver percepito la minaccia di orde di concorrenti, non diversamente dal giocatore di *Age of Empires* che, finalmente pago della costruzione di una città grande e prosperosa, si scopre sotto assedio. Dopo aver temporeggiato e riflettuto, Ensemble ha infine sferrato la controffensiva, ma tirando fuori carte non eccezionali.

Il fatto che *Age of Empires III* non riesca a far progredire la serie, e che faccia un mezzo passo falso nel rivedere l'aspetto bellico, non deve però far pensare che sia un cattivo gioco. L'esperienza, oltre che spettacolare, resta buona. Lo scheletro ludico rimane solido, non del tutto distorto da scelte sbagliate. Le modalità multiplayer, inoltre, offrono al gioco il vero potenziale per esprimersi, mentre la presenza di uno scenario editor rappresenta un ottimo incentivo a testare fino in fondo la 'presa' ambientale delle strategie. E se *Age of Empires III* non è proprio l'Imperatore della sua epoca, c'è sempre il potenziale per un prossimo, più potente Reich.

Voto: Sette su dieci



Civilization(s)

Una spiccata vocazione di molti strategici è quella di offrire uno spaccato storico in cui inquadrare le vicende. In *Age of Empires III* il giocatore storicamente esigente non troverà un approccio da manuale, ma non potrà certo lamentarsi in termini di citazioni e spunti. La Storia connota attivamente ma con discrezione le vicende, attraverso protagonisti, eventi e documenti reali che fanno soprattutto da background agli eventi del gioco. Se poi non vi basta consultare le schede dei nativi e degli imperi, potete muovere guerra all'odioso Napoleone con Isabella di Spagna, alleandovi con gli Hopi e gli Apache nello Yucatan.

4:3
16:9

Stereo
Dolby Pro Logic II
Dolby Digital Surround EX

2

Alcuni dei volti nuovi introdotti in *SCIII* nascono dalle ceneri di altri personaggi. Abyss, ad esempio, non è altro che una variante di Zasalamel, mentre Olcadan una copia di Edgemaster

Soul Calibur III

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**

Il picchiaduro a incontri è una delle categorie più riluttanti al rinnovamento. In forza delle opportune correzioni, persino i capiscuola del genere come *Tekken* o *Virtua Fighter* sono cresciuti sull'onda di un'evoluzione di tipo cumulativo, basata sulla rassicurante abbondanza dell'incremento piuttosto che sull'audacia della sperimentazione. La materia nuova si aggiunge a quella che l'ha preceduta in un processo di edificazione a senso unico che non intacca le fondamenta, ma è da queste inevitabilmente condizionato. Gli ostacoli incontrati in direzione del cambiamento hanno generato conseguenze addirittura paradossali in *Soul Calibur III*. Namco lascia essenzialmente invariato il formidabile sistema di combattimento dei predecessori concentrandosi sul potenziamento di tutti gli elementi 'periferici' che possono arricchire un'esperienza di questo tipo.

E lo si intuisce già scorrendo il menu successivo all'avvio del gioco. *Soul Calibur III* è il primo episodio della serie ad essere concepito e sviluppato esclusivamente per un sistema domestico, e si vede. Relegata in un angolo la superficiale modalità Quick Play, Namco pone in rilievo quelle dotate di più spessore e a vantaggio delle quali gli sviluppatori giapponesi hanno evidentemente concentrato i loro sforzi. Tales of Souls, la prima e più importante, rappresenta l'altisonante denominazione di un altrimenti familiare story mode. È qui che vengono narrate le avventure di ciascun personaggio nel suo personale viaggio in cerca di Soul Calibur. Oltre alle inconsistenti sequenze d'intermezzo, fatti e motivazioni personali vengono appresi anche e soprattutto attraverso la lettura di abbondanti informazioni testuali che allietano l'attesa tra un combattimento e l'altro come in un racconto interattivo. Interattivo perché lo svolgimento è interrotto di quando in quando da biforcazioni che obbligano alla scelta tra più iter praticabili. La ramificazione narrativa che ne deriva influenza lo sviluppo della storia così come i compensi ottenuti alla sua conclusione. Non solo. Eventi occasionali sollecitano l'interesse richiedendo la pressione di precise combinazioni di tasti in stile QTE. Il loro inadempimento influenza in negativo le sorti della battaglia che incombe provocando, ad esempio, un sensibile svantaggio energetico rispetto al proprio antagonista. L'impossibilità di regolare il tasso di sfida rappresenta una coraggiosa mancanza, che in questo modo preclude quelle facili scorciatoie con cui anche i meno volenterosi arrivano a sbloccare velocemente e senza fatica i personaggi nascosti e le ricompense a cui solo l'impegno può condurre in *Soul Calibur III*. Se i primi avversari si lasciano superare piuttosto agevolmente, già a metà del percorso il grado di belligeranza impenna ad altezze brutali che poco concedono all'intervento della casualità. Attorno a quella principale gravitano tre modalità minori di cui solo una, Chronicles of the Sword (vedi box), è in grado di garantire un apprezzabile valore ricreativo. Le restanti World Championship (una serie di tornei ad eliminazione diretta) e Soul Arena (è qui che si celano gli incontri quick play) appaiono frettolosi diversivi per allungare l'esperienza di gioco in singolo.

Come anticipato, il sistema di combattimento tipico della serie viene confermato con poche ma rilevanti revisioni. Calci, fendenti orizzontali e verticali continuano ad alternarsi in sequenze di colpi che sfruttano la tridimensionalità della rappresentazione grafica più efficacemente che nei comuni picchiaduro a mani nude. Coerentemente all'approccio hardcore scelto per questo seguito, le novità introdotte tendono a disincentivare il button mashing selvaggio in favore dell'abilità. L'intelligenza artificiale è ora poco propensa a lasciarsi scaraventare fuori dai confini delle arene. Decisamente inutile sperare in un ring-out con una mossa ben assestata come in passato. Molto più saggio, invece, incalzare l'avversario computerizzato inanellando interminabili juggle combo dopo averlo messo astutamente alle corde. La rapidità degli scontri si è alzata non tanto per un generale incremento di velocità, quanto per un livellamento verso l'alto che ha accorciato i tempi d'esecuzione dei combattenti più lenti. Il gap relativo all'agilità di ciascuno degli oltre venti personaggi selezionabili si è conseguentemente ridotto, scoraggiando l'affidamento a strategie stereotipate a tutto beneficio di

> "Se i primi avversari si lasciano superare piuttosto agevolmente, già a metà del percorso il grado di belligeranza impenna ad altezze brutali"

Battling souls

Chronicles of the sword è probabilmente la migliore tra le modalità inedite. Si tratta di un RTS semplificato dove il giocatore schiera un manipolo di combattenti da lui stesso creati contro quelli appartenenti ad uno schieramento avverso controllato dalla CPU. L'obiettivo consiste nel conquistare tutte le roccaforti nemiche prima dei propri oppositori. Disposte le proprie pedine su una mappa, le si fa muovere strategicamente da una parte all'altra dell'area di gioco. Quando due unità appartenenti a fazioni opposte si incrociano, il giocatore può scegliere di risolvere personalmente la tenzone impegnandosi in un tradizionale duello. L'abilità nella lotta continua dunque a fare la differenza anche in questa modalità, sebbene risulti arricchita di una dimensione strategica che non stona affatto nel contesto del gioco.

Rapidi e intensi, i combattimenti possono sorprendere con repentini rallentamenti. Fortunatamente, tendono a verificarsi solo durante le animazioni più imponenti, di cui quasi esaltano la spettacolarità

scontri meno schematici e più imprevedibili. Anche il sistema di contromosse (o Guard Impact) è ora più esigente che mai. Interrompere una combo subita richiede un tempismo fulmineo, precisione di cui la CPU non esita a fare sfoggio divertendosi fin troppo spesso a vanificare le combinazioni avviate dal giocatore per poi umiliarlo con devastanti controffensive. Nuove mosse arricchiscono il voluminoso bagaglio in possesso delle icone storiche della serie, a cui si aggregano tre nuovi arrivi le cui tecniche appaiono al confronto meno raffinate, seppur interessanti.

Portando alle estreme conseguenze l'orientamento alla personalizzazione già sperimentato anche in *Tekken 5*, *Soul Calibur III* sommerge il giocatore sotto un oceano di armi speciali, indumenti aggiuntivi e bonus di varia natura. Di questi, una minima parte viene sbloccata automaticamente in seguito al completamento della varie modalità o al trascorrere di un imprecisato periodo di tempo, laddove il resto deve essere acquistato in cambio dei crediti ottenuti come riconoscimento dei propri successi. Tuttavia, i fondi vengono elargiti con eccessiva parsimonia in rapporto all'esorbitante quantità di cimeli nascosti che è possibile portare alla luce. Racimolare tutto il racimolabile necessita settimane spese nella monotonia di un ciclo a spirale che pare infinito. Alla lunga ci si scopre a ripetere insistentemente la modalità di gioco prediletta (o quella maggiormente remunerativa) in una estenuante attività di accumulo ripagata per giunta più nel soddisfacimento di personali smanie di collezionismo che per l'effettiva utilità della merce ottenuta. La frastagliata integrazione tra le varie modalità è incapace di generare qualsivoglia incentivo ulteriore a variare tra queste, così come l'iniziale entusiasmo generato dalla facoltà di creare un proprio personaggio è destinato ad affievolirsi col tempo. Anche in seguito a lunghe fasi di sperimentazione, il miraggio di figure accattivanti è infatti destinato a svanire alla vista di soggetti anonimi che ben difficilmente risultano preferibili a quelli principali, né le modalità che ne consentono l'utilizzo valorizzano o anche solo giustificano il loro impiego.

Nonostante le innumerevoli novità introdotte si lascino gustare appieno solo inizialmente, è facile leggere nella loro presenza gli incerti segnali di un cambiamento destinato a una grandiosa maturazione nell'inevitabile seguito. Per il resto, *Soul Calibur III* continua a inebriare i sensi con il suo grandioso sistema di combattimento. Oggi come ieri, l'unica cosa che conti davvero.

Voto: Otto su dieci

A sua immagine

Il completissimo editor di personaggi consente di creare un alter ego personalizzato in tutto e per tutto a discrezione dell'utente. È davvero stupefacente la quantità di aspetti su cui è possibile intervenire, da quelli generici come sesso e pigmentazione della pelle fino ai dettagli più insignificanti. Evidenziata una qualsiasi parte del corpo si sceglie tra numerosissimi capi d'abbigliamento adatti a rivestirla o accessori decorativi, e di ciascuno è consentito alterarne il colore.

WiFi Ad Hoc 8
WiFI Infrastructure 4

Game sharing

Mario Kart DS

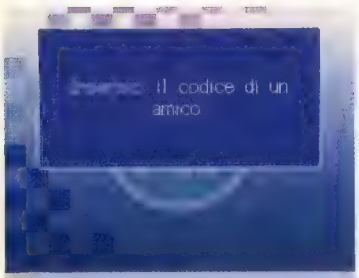
Sistema: **NDS** Versione: **Europea** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno**

I nuovi tracciati presenti in *Mario Kart DS* sono ricchi di ostacoli in movimento, come questo Goomba. La CPU sembra avvantaggiarsene

Per essere quello che risulterà, a molti, come il miglior videogioco disponibile per Nintendo DS, *Mario Kart DS* dovrà affrontare un imponente fuoco di fila. Prima ancora di essere valutato nelle sue specifiche caratteristiche, l'ultima edizione del primo spin-off Nintendo sarà valutato da molti a prescindere dal numero di tracciati, dal modello di guida, dal bilanciamento delle armi o dalla peculiarità del track design: di *Mario Kart DS* si andrà subito a scoprire la parte online, la tanto decantata Nintendo Wi-Fi Connection, le sue opzioni e le sue possibilità.

Tanto vale togliersi subito il pensiero quindi: Nintendo Wi-Fi Connection e *Mario Kart DS* saranno visti dagli abituè di Xbox Live come un abominio, il trionfo della limitatezza, un deciso passo indietro rispetto alla proposta Microsoft. Per chi, invece, vuole credere alle intenzioni e alla missione di Nintendo, forse la 'limitatezza' si tramuterà in 'essenzialità' tesa a rendere le cose semplici, facili e affidabili per *chiunque*. E allora, come sempre, solo il tempo saprà dire se Nintendo ha avuto ragione. Per ora vi basti sapere che, vissuto attraverso Nintendo Wi-Fi Connection, *Mario Kart DS* è un monumento alla stabilità: il lag è pressoché inesistente, la preparazione delle partite veloce, il gioco quasi indistinguibile dalla sua versione offline.

"*Mario Kart DS* è un monumento alla stabilità: il lag è pressoché inesistente, il gioco quasi indistinguibile dalla sua versione offline"



Buoni amici

La politica cautelativa di Nintendo riguardo il gioco online è chiara: limitare al massimo la possibilità di interazione tra i giocatori per evitare situazioni spiacevoli. Quindi niente chat (vocale o testuale) e niente possibilità di aggiungere giocatori alla propria Lista Amici. Perché? Perché secondo Nintendo ricevere una decina di richieste di autorizzazione da gente sconosciuta potrebbe solo spaventare il neofita, il ragazzino, chiunque non abbia mai avuto a che fare con la comunità online. Per aggiungere amici alla propria lista, quindi, è necessario scambiarsi i rispettivi codici identificativi nella vita reale. C'è un altro modo: giocando in multiplayer in locale, tutti gli avversari verranno automaticamente inclusi nella lista.

No, non è vero. La sezione offline di *Mario Kart DS* è ben differente da quella online, se non altro per il volume di modalità e sfide proposte e la cura con cui il tutto è stato impacchettato. Solo pochi mesi fa, il producer Hideki Konno (già responsabile di *Nintendogs*) prometteva che questo sarebbe stato il capitolo più ricco della serie. Più piste quindi? Esattamente (32 per la precisione, 16 inedite, altrettante ripescate dai quattro capitoli precedenti). Più possibilità? Ecco, soprattutto questo. Certo, una volta che avrete infilato la Scheda Gioco nel DS, la prima casellina che andrete a 'toccare' sarà quella del GP, con i suoi pochi tornei inizialmente disponibili, le sue tre classi di velocità e il suo livello di difficoltà piuttosto elementare. Ma poi vi accorgerete del resto, ovvero della possibilità di andare a scontrarvi all'interno della modalità Battaglia con uno, due... sette avversari computerizzati. In questo caso è possibile selezionare due tipologie di gioco, che arrivano, in parte modificate, da quelle già apprezzate in *Double Dash!!* per GameCube. Si tratta quindi della classica Battaglia Palloncini (gonfiate i polmoni) e Battaglia per i Soli Custodi, resa più frenetica e intelligente rispetto a quella originale.

Tra le opzioni inedite spiccano poi le Missioni, un gruppo di nove capitoli (suddivisi in svariate prove ognuno) che, strizzando l'occhio alle patenti di *Gran Turismo*, si rivelano ben presto uno dei passatempi preferiti per gli espertoni di *Mario Kart*. In questo aiuta il ritorno del sistema di valutazioni delle gare utilizzato in *Mario Kart Super Circuit*, per cui viene assegnato un voto (dalla pessima E, alle strabilianti tre stelline) in funzione del quale il gioco decide autonomamente cosa sbloccare e come. Ma le Missioni hanno un doppio ruolo: da un lato spronano gli esperti a realizzare tempi e traiettorie da favola, dall'altro aiutano i neofiti a scoprire passaggi segreti, gli insegnano ad addomesticare il 'doppio turbo' e il salto e impongono l'utilizzo di personaggi e kart che magari non ci si sognerebbe mai di selezionare nella modalità GP.

In tutto questo trova spazio non solo la possibilità di creare delle squadre nel gioco multiplayer (ma non online), ma anche alcune delle migliori piste mai viste in un *Mario Kart*. In questo senso stupisce la costruzione tridimensionale dei tracciati, che sembrano sfruttare le caratteristiche hardware del DS addirittura più di quanto non facesse *Double Dash!!* in relazione a GameCube. È sufficiente imboccare le curve paraboliche del Deserto Picchiasol o inerpicarsi per le stradine innevate delle Vette di DK per rendersene conto. Gli amanti delle prove a tempo esulteranno di fronte alle curve a gomito della Fortezza Volante. L'ispirato track design viene ulteriormente messo in luce dal touch screen, un vero e proprio radar che non solo permette di studiare al meglio le traiettorie,

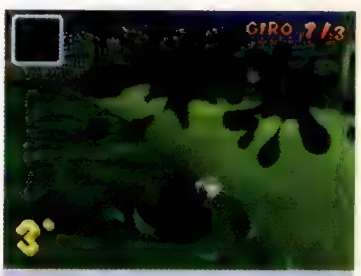
Ogni kart dispone di nuovi parametri come la 'fortuna' nella raccolta dei bonus e la tenuta durante i dash

ma soprattutto duna una rinnovata profondità al carattere 'combattivo' di *Mario Kart* permettendo di acquistare maggiore consapevolezza della situazione. Che armi ha il nemico? Dove si trova? Cosa sta per fare? E allora, con tutte queste informazioni extra, riuscire a 'cecchinare' il leader con un guscio verde è, più di prima, questione di classe, di bravura, d'occhio. Tornare, oggi, al singolo schermo dei precedenti *Mario Kart* sembra innaturale e stupido. Il doppio schermo arricchisce anche la sezione Prove a Tempo, segnalando la traiettoria realizzata nel giro precedente e indicando l'eventuale utilizzo del doppio turbo. Non si tratta certo di un'idea destinata a stravolgere la vita del franchise più 'solido' di Nintendo, ma è semplicemente l'ennesima testimonianza di quanta cura e voglia di completezza il team di Konno abbia iniettato nel processo di sviluppo.

Anche a prescindere dalla sezione online, i giocatori storici o i nuovi appassionati non potranno fare a meno di gongolare di fronte alla possibilità (finalmente) di sfidarsi in otto, anche con una sola copia del gioco. *Mario Kart DS* è quindi la vetta della serie, non ci sono dubbi. O quasi. Il livello di difficoltà non darà particolare filo da torcere ai fan di vecchia data mentre la classe 150cc non riesce a raggiungere le velocità folli di *Mario Kart Super Circuit*. Ma questo, forse, è il pedaggio che si deve pagare quando si ha di fronte un gioco pensato per chiunque, per chi c'era nel 1991 e per chi ci sarà, per la prima volta, solo nel 2005. Un colpo alla botte e uno al cerchio, ma se la botte è piena (per non dire stracolma), come in questo caso, c'è poco di cui lamentarsi.

Voto: Nove su dieci

Una delle missioni: abbattere un certo numero di granchi nel minor tempo possibile. Con i gusci verdi



Pallottole e calamari

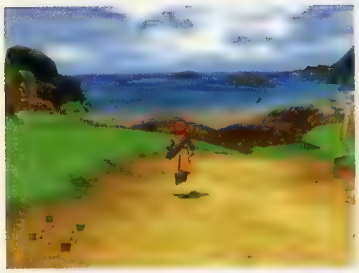
Due nuovi bonus trovano spazio in *Mario Kart DS*. Pallottolo Bill (noto come Bullet Bill agli amanti della prima ora) funziona come un velocissimo e letale pilota automatico e permette di scalare velocemente posizioni in caso ci si trovi in fondo allo schieramento. Il Calamarcio invece spruzza inchiostro sullo schermo del malcapitato avversario (anche più di uno), che a quel punto deve affidarsi al radar sul touch screen per riuscire a imboccare le curve o, se ne ha la possibilità, affidarsi a un acceleratore posto a terra per ripulirsi gli occhi.

Dragon Quest VIII

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Square Enix** Sviluppatore: **Level 5**

4:3
16:9

Stereo



Oltre a permettere di frugare l'interno di armadi e contenitori, l'interazione ambientale (e la risoluzione di taluni enigmi) si esprime anche attraverso la facoltà di trasportare o spingere oggetti

In seguito alla pressione del tasto Start, l'avatar del giocatore si rivolge direttamente ai compagni al suo seguito in quel dato momento. Tra un'esternazione e l'altra, questi si fanno conoscere più intimamente fornendo nel contempo suggerimenti sulle prossime mosse da compiere per andare avanti

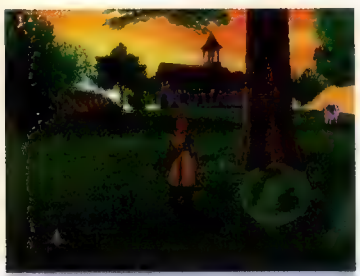
Con *Dragon Quest VIII* il gioco di ruolo nipponico ritrova se stesso dopo anni di incertezze. Ed è interessante notare come sia proprio un titolo dall'impostazione rigorosamente classica a ergersi a nuovo punto di riferimento. Sebbene attinga a piene mani al retaggio di convenzioni implementate in titoli più o meno grandi, il lavoro svolto da Level 5 sbaraglia tutti quegli ibridi che viaggiano dubbiosi sull'ambigua rotta del compromesso mercanteggiando goffe sperimentazioni in cambio di fette di market share. Questo perché la sintesi che Level 5 fa dell'eredità utilizzata è peculiarmente sua. Colpisce anzi l'entusiasmo con cui gli sviluppatori giapponesi hanno saputo creare una forma in cui riversare idee e contenuti già abbondantemente collaudati. Nonostante si avvertano con forza gli echi del passato, si potrebbe quasi considerare *Dragon Quest VIII* una gioiosa quanto provocatoria reazione alle critiche di immobilità creativa di cui il genere è stato fatto oggetto nell'ultimo periodo.

La narrazione delinea un sublime spaccato del tema epico medievale dell'eroismo che sfida pericoli mirabolanti. Imperscrutabile testimone di avvenimenti straordinari, l'eroe resta una figura estremamente passiva nel corso delle sue esplorazioni. Sospeso in una dimensione personale tra il comune e l'inconsapevolmente eroico, il personaggio principale non è tanto soggetto quanto oggetto dell'azione. La sua funzione è quella di reagire agli stimoli dei vari ambienti con cui viene a contatto, consentendo agli autori di concentrarsi nella maniacale rappresentazione degli stessi. Nell'incanto di atmosfere fatate si svela gradualmente l'immensità di un mondo dalle forme e dai colori araldici, dove raggi lunari filtrano attraverso le vetrate di castelli spettrali diffondendo irradiazioni magiche lungo i corridoi, e acque miracolose risplendono alla luce del sole proiettando irrequieti riflessi cobalto sulle rocce circostanti.

L'atmosfera è quella di un medioevo simbolico nel quale avventura ed eroismo, soprannaturale e liturgia, si mescolano in un imponente intreccio che accompagna re Trode e sua figlia Medea nel loro viaggio per sollevare la maledizione che li ha colpiti. La conduzione dei dialoghi procede agile nonostante la ricchezza di fantasiosi particolari tanto descrittivi quanto pittoreschi. Tutto è immerso in una luce chiara e trasparente, e la stilizzata essenzialità delle conversazioni fa sì che queste si conservino sempre fresche e avvincenti. In esse le emozioni non sono analizzate in profondità, ma illustrate attraverso una strepitosa galleria di immagini. Viaggiando è possibile cogliere istantanee di borghesi nella prigione dorata dei loro negozi, afferrare brani del chiacchiericcio che le massaie rubano alle faccende domestiche e le caratterizzazioni di mille altri personaggi che, per quanto breve la loro apparizione, sanno incarnarsi in figure tipiche ed esprimere atteggiamenti universalmente riconoscibili pur senza perdere la loro individualità. Benché leggerezza e umorismo non vengano mai meno, la sequenza degli eventi rivela nella sua tessitura un'abilità straordinaria nel gestire l'armoniosa oscillazione tra comicità e lirismo. Idilli sentimentali vengono descritti in toni di tremula delicatezza inserendosi organicamente in mezzo alle battute, ai giochi di parole e agli spassosi colloquialismi che continuamente insaporiscono lo scorrere delle vicende.

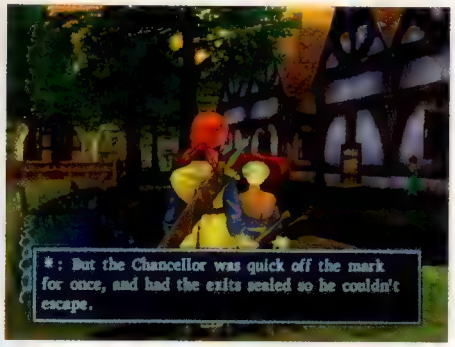
> "Se altrove si viene introdotti morbidamente alle difficoltà, qui è già un'impresa arrivare in condizioni ottimali all'interno del primo dungeon"

Ma è per la maestria con cui ludicamente risolve il rapporto tra storia, esplorazione e combattimento che *Dragon Quest VIII* rivela un talento eccezionale, una vocazione profonda per tutte le tematiche connesse alla realizzazione del gioco di ruolo. Non sarà originale né innovativo ma, di città in dungeon, dai sentieri boschivi alle sabbie del deserto, un numero esorbitante di avventure si susseguono lungo un percorso sempre vario, vivace e svagante, punteggiato a impegnative esplorazioni tra le grinfie di nemici più che mai agguerriti. *Dragon Quest VIII* rivendica con orgoglio l'appartenenza alla vecchia scuola del gioco di ruolo, ed appare anzi quasi avverso nella severità con



Coprifuoco

In *Dragon Quest VIII* lo scorrere del tempo è scandito dalla realistica alternanza tra giorno e notte. Prevedibilmente, questa successione si ripercuote sul gameplay. Gli NPC si spostano da un luogo all'altro dedicandosi ad attività consone all'orario della giornata. Qualora interpellati, anche il contenuto delle loro rivelazioni cambia. È necessario tenere conto dei due volti della vita di città e villaggi al fine di ottenere informazioni chiave per l'avanzamento della storia. Esplorare l'overworld nel buio della notte significa inoltre andare incontro a schiere di avversari più pericolosi di quelli diurni, ma anche più remunerativi.



L'attraversamento dell'overworld di *Dragon Quest VIII* può essere velocizzato montando su mezzi di trasporto spesso esilaranti. Oltre a ridurre il numero di incontri casuali, la rapidità del leopardo consente ad esempio di raggiungere nei tempi richiesti destinazioni altrimenti eccessivamente distanti

cui impone il massimo rigore nei confronti di tutto ciò che gravita attorno al combattimento. Una determinazione che insieme affascina e intimidisce. Se altrove si viene introdotti morbidamente alle difficoltà, qui è già un'impresa arrivare in condizioni ottimali all'interno del primo dungeon. L'accoglienza produce effetti paragonabili a quelli di un calcio nel basso ventre, aprendo sin dall'inizio le ostilità con un giocatore al quale viene comunicato da subito ed inequivocabilmente che non verranno concessi sconti di sorta. Non c'è posto per avventurieri distratti in cerca di intrattenimento a buon mercato, e solo a chi è disposto a padroneggiare seriamente tutte le sfumature del sistema di combattimento a turni, investendo ore ed ore nell'evoluzione del proprio party, sarà concesso di andare avanti. La difficoltà media degli scontri casuali si mantiene quasi sempre oltre il livello di guardia, ma è l'impossibilità di salvare nei territori infestati ad imporre l'accorta pianificazione delle proprie risorse prima di intraprendere qualsiasi attività. Il minimo errore di valutazione costerà caro tanto in termini economici che di tempo. Ma se in molti titoli analoghi premure e indulgenze finiscono alla lunga per trasformare l'accessibilità della battaglia in una monotona incombenza, in *Dragon Quest VIII* diventa al contrario uno stimolo, l'inestinguibile fiamma che alimenta la sfida e rafforza il senso di crescita e di progresso. Ogni passo ha il sapore della conquista e i beni materiali letteralmente strappati alle avversità sono il frutto di una lotta che conferisce loro quel valore e quella dignità capaci di ripagare qualsiasi sforzo sofferto.

Dragon Quest VIII offre inoltre le attrattive di uno dei più vasti universi di gioco mai concepiti. Sarebbe impresa impossibile descrivere anche solo vagamente la quantità di materiale dato in pasto al divertimento e la perfezione formale con cui viene servito. E, in fondo, sarebbe anche inutile. Level 5 esprime compiutamente tutte quelle sensazioni che vengono ritenute le più consone per un'esperienza di questo tipo, e che si tratti di persona, creatura o tesoro nascosto, sembra che ogni possibile manifestazione della fantasia possa materializzarsi nei regni del gioco. Percorrendo terre sterminate, il giocatore è animato dalla convinzione che da qualche parte oltre l'orizzonte esista una chiave miracolosa in grado di spalancare ogni porta, un cimelio fantastico capace di aprire qualsiasi scrigno, un avversario ancora più forte e Dio solo sa in quale recesso oscuro andare a cercare. *Dragon Quest VIII* ha la capacità di instillare questo genere di consapevolezza semplicemente pizzicando le corde dell'immaginazione attraverso un clima di ineffabile complicità al quale non è possibile fare a meno di abbandonarsi. Non importa a che punto dell'avventura ci si trovi: la fiducia che il meglio debba ancora venire è incrollabile. Ed è in forza di stati d'animo come questo che la voglia di spingersi oltre pare non esaurirsi mai.

È quasi ironico come un titolo di una tale complessità strutturale si lasci descrivere e godere con altrettanta semplicità e naturalezza. *Dragon Quest VIII* è dotato della statura in grado di incutere soggezione reverenziale al solo pensiero di confrontarvisi. Eppure è sufficiente mettere piede nelle sue lande perché non si possa più sfuggirne. Tutto viene da sé, spontaneamente, istintivamente. *Dragon Quest VIII* è il sogno ad occhi aperti che gli amanti del genere hanno sempre sperato di vivere.

Voto: Nove su dieci

Il vaso delle meraviglie

Spesso curiosità e intraprendenza fruttano più di estenuanti ricerche. Alcuni degli oggetti più rari possono essere fabbricati dal party stesso. Basta mescolare due o più item (anche identici) in qualità di ingredienti da 'cucinare' nell'alchemy pot e dedicarsi ad altro per un imprecisato periodo di tempo prima di verificare i risultati della miscela. Con un po' di coraggio e intuito diventa così possibile ottenere anzitempo armi e accessori altrimenti acquistabili a caro prezzo solo in momenti successivi.

4:3
16:9
Scan. Progressiva (720p)

Stereo
Dolby Digital 5.1

Esattamente come *King Kong*, *Condemned* non è assolutamente un FPS e la scelta della visuale in soggettiva è da ricercare nel desiderio di coinvolgere il più possibile il giocatore

Fatality

Thomas può trasportare una sola arma alla volta, il che costringe il giocatore a chiedersi se conservare una pistola ormai scarica in attesa di recuperare nuove munizioni (potendo altresì utilizzare il suo calcio come corpo contundente) o abbandonarla per qualche oggetto più utile nei numerosi combattimenti corpo-a-corpo. La scelta di design può apparire a tratti frustrante: essere costretti a conservare un'arma 'lenta' come un martello per procedere alla distrazione di più serrature, quando i movimenti del proprio avatar sembrano già fin troppo pigri, non è il massimo. Impossibile quindi non sfogarsi quando viene data la possibilità di impartire il colpo di grazia a un nemico immobilizzato. La testata, in particolare, è quanto mai liberatoria.

Condemned: Criminal Origins

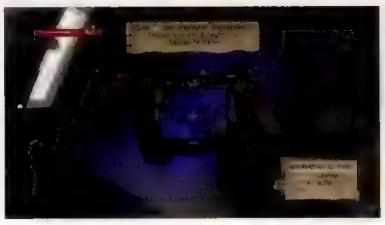
Sistema: **360** Versione: **Europea** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Monolith Productions**

Se per Kojima l'esperienza videoludica ha diversi punti di contatto con quella culinaria, allora *Condemned* è l'equivalente di una cena in un ristorante a cinque stelle, dove ambiente e cura nella disposizione delle pietanze non hanno eguali, ma da cui si esce a fine serata con un'insoddisfazione di fondo, convinti che un simile allestimento serva a mascherare delle proposte prive di fantasia e spessore. Il banchetto allestito da Monolith esteticamente è meritevole di lodi più di quanto le foto in questa pagina possano lasciar intendere: le ambientazioni decadenti in cui il detective dell'FBI Ethan Thomas si trova costretto a investigare sono ammorbanti, inquietanti nella loro tristezza, con l'odore di marcio tipico delle aree urbane dimenticate da Dio che trapassa lo schermo televisivo (ad alta definizione) del giocatore per penetrarne le narici e invaderne il cervello. Le animazioni non troppo convincenti di gran parte dei personaggi sono poca cosa di fronte ad ambienti quasi fotorealistici la cui oscurità è spesso solcata solo da flebili fonti di luce, come la torcia del protagonista. È uno scenario convincente, il comportamento dei cui abitanti contribuisce a tenere i sensi del giocatore sempre all'erta, galvanizzato da costanti scariche di adrenalina.

Ma di fronte a una simile presentazione, la ricetta ideata dai game designer di Monolith denuncia notevoli lacune, a cominciare dalla narrazione, fondamentale in un titolo che si rifà in maniera così chiara a produzioni cinematografiche e televisive. Thomas, profondo conoscitore di serial killer, è sulle tracce di un pericoloso assassino. Sembra essere un'indagine di routine, ma gli eventi presto precipitano e, senza rivelare troppo della trama, l'agente si ritrova ben presto privo di pistola d'ordinanza, sospettato dai suoi stessi colleghi, nonché attaccato da qualsiasi barbone o essere ripugnante popoli i bassifondi. Per uscire dall'insalubre situazione, il detective ha a disposizione innanzitutto una serie di strumenti che farebbero la gioia di Grissom e soci: da una pila ad ultravioletti ad uno spettrometro per i gas, da una macchina digitale a uno scanner 3D, il set di apparecchiature investigative con cui scoprire indizi e raccogliere dati da spedire in laboratorio (dove Rosa, unico elemento dell'FBI convinto dell'innocenza di Thomas, è sempre pronta ad analizzarli) è tale da sollevare più di un dubbio su come il protagonista riesca a portare in giro tutto quanto. Ma il vero problema è che l'utilizzo di questi oggetti, potenzialmente esaltante e utile a fare da collante fra puzzle solving e azione, è più piatto di una portata di pizzoccheri in salsa di tonno. Quando un indizio è nelle vicinanze, Thomas viene invitato a premere il tasto X e, voilà, lo strumento investigativo più adatto all'occasione viene presentato su un vassoio d'argento.

La risoluzione di enigmi perde così tutto il proprio fascino, e ci si accorge che i fini della raccolta di indizi sono solo di esposizione della trama, con rare sequenze (come l'utilizzo degli ultravioletti per seguire una scia di tracce verso la fine del gioco) capaci di coinvolgere davvero e con la maggior parte dei puzzle caratterizzato da una banalità raccapricciante. La pratica di investigazione diventa così un tedioso intermezzo fra un combattimento e l'altro. Lo smarrimento della pistola accennato poco sopra è infatti un espediente per scatenare continui combattimenti a mani nude (o quasi). Thomas può saltuariamente incappare in una pistola o un fucile, ma le munizioni sono sempre scarsissime, e si è quindi costretti a ricorrere più spesso al tazer (con cui stordire l'avversario prima di riempirlo di calci) o ad armi improvvisate, come tubi, assi di legno o spranghe, e ogni sorta di oggetto che possa essere riconducibile a due categorie: armi lente ma che fanno molto danno o veloci ma che ne fanno poco.

Fra un pestaggio e l'altro (invero gratificanti grazie a buone routine di IA) e la scoperta di nuovi elementi utili alla cattura del colpevole (ma non aspettatevi un finale troppo 'rivelatore'), le sei/sette ore di *Condemned* scorrono via senza acuti, come un menu di degustazione presentato impeccabilmente ma privo di sostanza. L'atmosfera horror c'è (Monolith ha pochi eguali in questo senso) e si è sempre in attesa di un colpo di scena, ma manca completamente un costrutto narrativo in grado di placare le ghiandole salivari solleticate da una simile beltà visiva. E ci si allontana dal ristorante con più fame di prima.



Gli indizi vengono automaticamente segnalati al giocatore non appena vi si trova vicino. La scusa utilizzata da Monolith per giustificare l'espediente ludico? Tutto merito dell'istinto investigativo di cui è dotato l'agente Thomas. E pensare che c'è chi trova poco credibili le indagini di 'C.S.I.'...

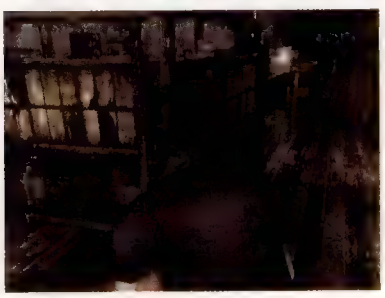
Voto: Sei su dieci

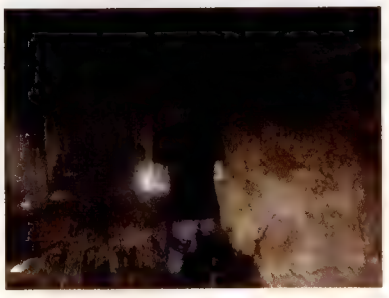
Fatal Frame 3: The Tormented

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Tecmo** Sviluppatore: **Interno**

Dopo essersi distinta agli esordi per la sua inedita interpretazione del survival horror e aver perfezionato le dinamiche di 'combattimento fotografico' nel seguito, con *The Tormented* Tecmo si sforza di collocare gli aspetti narrativi su un piano più aderente all'orrore vissuto controller alla mano. I tormenti del titolo si riferiscono a quelli subiti dalla protagonista, Rei Kurosawa. Sebbene fisicamente al sicuro tra le pareti domestiche, quando si addormenta sprofonda in una dimensione onirica popolata da spiriti maligni, ed è solo al risveglio che ne viene catapultata fuori. Ma gli occhi non potranno restare aperti in eterno…

Simile nelle premesse all'esperimento tentato in *Silent Hill 4: The Room*, l'alternanza tra realtà e incubo è all'origine di un singolare intreccio investigativo. Lacerando gradualmente il velo di oscurità che avvolge visioni oltretombali e spettri omicida, Rei fa luce sui segreti di una magione infestata raccogliendo nel sonno informazioni che poi approfondisce da sveglia. Servendosi della collaborazione di Miku Hinasaki e altri espedienti ottiene in questo modo le conoscenze che le consentono di comprendere e sopravvivere più agevolmente nel mondo onirico. Ma nel far questo i due universi finiscono per contaminarsi reciprocamente. Il lato oscuro dilaga oltre i suoi confini portando il male nella casa di Rei mentre i momenti di coscienza vengono sopraffatti in frequenza dall'oblio del sonno.





Kei è in grado di accovacciarsi dietro ripari sottraendosi alla vista dei fantasmi. Oltre ad evitare confronti indesiderati, la possibilità di nascondersi aggiunge un tocco voyeuristico alla *Haunting Ground*, con il proprio avatar che osserva inquieto il suo carnefice intento a dargli la caccia

Laddove in passato ci si trovava sin dal principio imprigionati nell'oscurità, qui le tenebre inghiottono lentamente. La ricostruzione degli eventi avviene sotto forma di inquietante discesa psicologica nell'inferno della paura e della solitudine che potenzia dinamicamente l'atmosfera percepita, in un'apprezzabile esercizio di narrazione interattiva. È insomma un orrore più maturo a spaventare in *Fatal Frame 3*.

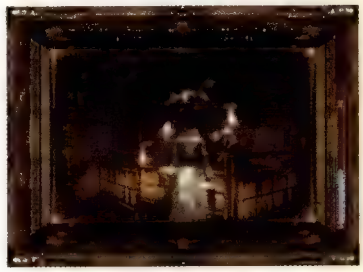
Il sistema di combattimento si basa sulla peculiare interazione 'fantasmatica' che contraddistingue la serie. Nel corso delle esplorazioni di claustrofobici interni, lamentose presenze spettrali minacciano l'incolumità fisica del proprio alter ego. L'unico modo per respingerle consiste nel sottrar loro energia scattandogli foto con una speciale Camera Obscura. Si preme un pulsante e il punto di vista si sposta rapidamente da una rigida visuale in terza persona agli occhi della protagonista che scruta l'orrore attraverso l'obiettivo della macchina. Non è saggio attaccare subito dopo aver centrato il bersaglio, ma è necessario attendere un processo di carica che aumenta il danno arrecato in quantità direttamente proporzionale al tempo di esposizione. La difficoltà è legata ai diversi comportamenti dei fantasmi, capaci di sorprendere con movimenti disordinati quando non addirittura innaturali. Fluttuano in circolo, si piegano, oscillano, si tuffano nell'aria, svaniscono e ricompaiono altrove. *Fatal Frame 3* è forse unico per le modalità con cui fa provare a chi gioca l'irrequietezza di essere una fragile preda in condizione di pesante svantaggio rispetto a forze superiori, senza frustrarlo immolandolo a vittima di un game design indifferente. È anzi questa sperequazione che favorisce inebrianti scariche di adrenalina in combattimenti dove la sopravvivenza è il frutto della sinergia tra abilità e buon senso. Lo stato di tensione emotiva sale e scende in una snervante altalena, tra la convinzione di avere il nemico in pugno e l'agghiacciante disillusione di essere stati giocati proprio ad un soffio dalla vittoria.

E non lo si è mai sperimentato meglio come in questo episodio. La considerevole varietà di ambienti, i numerosi poteri speciali che possono essere applicati agli scatti, le combo e altre variabili arricchiscono lo spessore strategico del combattimento come conseguenza del salutare processo di maturazione che accompagna lo sviluppo di ogni serie che si rispetti. Per i veterani l'esperienza potrà non essere più fresca come un tempo e il fattore sorpresa svanito, ma l'orrore di *FF3* ha i mezzi per turbare i sogni dei videogiocatori per molte notti ancora.

Voto: Sette su dieci

4:3
Scan. progressiva

Stereo



La natura immateriale dei nemici gli consente di attraversare le pareti e quindi di sfuggire agilmente agli attacchi. Nel combattere questi ultimi è essenziale non restare sul posto, ma cercare sempre postazioni migliori

Scambio di ruoli

La magione del sonno eterno si lascia esplorare da tre punti di vista differenti. Sebbene sia Rei l'elemento centrale della narrazione, la sua avventura notturna è occasionalmente intervallata a quelle della coinquilina Miku Inasaki e della spalla maschile Kei Akamura. Ciascuno si fa largo sfruttando le proprie doti fisiche. Il corpo minuto di Miku, ad esempio, le consente di infilarsi all'interno di passaggi angusti inaccessibili agli altri, laddove Kei sfrutta banalmente i suoi muscoli per spostare oggetti pesanti. I personaggi differiscono anche per agilità e resistenza, nonché nel possesso di una personale versione della Camera Obscura, rappresentando di fatto tre livelli di difficoltà a sé stanti.

4:3
16:9
Scan. progressiva

Stereo
Dolby Pro Logic II

LAN	32
Online	32

La fisica sottesa al comportamento dei veicoli è alquanto elementare e il controllo di conseguenza inappagante. Passare dal volante alla postazione di fuoco comporta inoltre l'arresto del mezzo: a differenza di *Halo 2*, l'intelligenza artificiale è incapace di pilotarlo se il giocatore è a bordo

Sit-Com 3

I veterani di *SOCOM* sanno di non potersi aspettare molto dalla modalità offline dello sparatutto di Zipper Interactive, ma *SOCOM 3* fa eccezione. Infatti, basta affrontare la prima missione per rendersi conto che le cose sono peggiorate. Indipendentemente dalla cautela portata, i terroristi attaccano con 'precognizione di causa', sbucando dai ripari come in un *Time Crisis* qualsiasi. La bonifica di una stanza si svolge ora con una brutale irruzione in fila indiana, e semmai un nemico dovesse trovarsi al di là dell'uscio non è raro vedere i soggetti coinvolti stazionare in 'posa Charlie's Angles' prima che le rispettive IA si rendano conto della minaccia. Fra marine che all'ordine di procedere ruotano sul posto come bamboline da carillon o che rispondono affermativamente ad un comando che non eseguono, *SOCOM 3* non lesina in momenti di amara ilarità.

SOCOM 3 U.S. Navy SEALs

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Zipper Interactive**

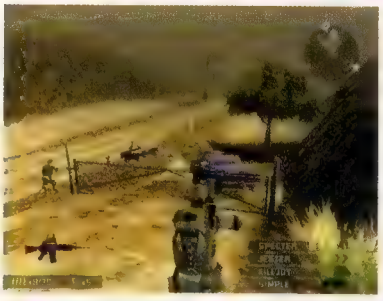
Ambizione e coraggio sono qualità che di certo non mancano a Zipper Interactive. Il primo *SOCOM* ha introdotto il riconoscimento vocale nello sparatutto militare a squadre per PS2 e convinto milioni di utenti a darsi battaglia online. *SOCOM 2* ha investito sulle fondamenta gettate dal prequel per offrire mappe più complesse e nuove modalità di gioco, altresì acuendo il realismo balistico del conflitto a fuoco. Eppure, parallelamente a questo progresso formale, i veterani del primo hanno cominciato a disertare il secondo, vuoi per l'incontrollata diffusione di cheater e glitcher, vuoi per il lag galoppante e le brutali disconnessioni, vuoi perché in tutto questo serpeggiava la sensazione di affrontare, ancor prima che i propri avversari, le idiosincrasie di un sistema di gioco incompatibile con le sue stesse ambizioni.

Dopo svariate clan war perse per 'problemi tecnici' e l'ennesimo headshot inghiottito dal lag, chi veniva da *SOCOM*, nel migliore dei casi c'è ritornato. Nel peggiore ha appeso M4A1 e auricolare al chiodo. Dopo quasi due anni, Zipper Interactive ci riprova, ma piuttosto che rimediare ai difetti della serie, rifinire lì dove c'era da rifinire, si 'limita' ad ingigantire la formula di gioco. Il risultato è un analogo ingigantimento dei suoi problemi.

Con *SOCOM 3*, i giocatori ammessi alla pugna virtuale passano da 16 a 32, guadagnano l'accesso a mezzi di trasporto e/o combattimento e calpestano teatri di guerra più imponenti. Ciononostante i problemi di lag, sebbene moderatamente ridotti, persistono, il frame rate passa dall'accettabile al ridicolo nel tempo sufficiente a due squadre da 16 soldati ciascuna di ammassarsi in pochi metri quadrati (aggiungete i veicoli all'equazione per immaginare il peggio), e la chat vocale (quando funziona) è ancora pregna di irritanti voci nasali ed esplosioni ormonali.

Ma tutto questo, ovviamente, è rimediabile. In parte. Un nuovo sistema anticheater e anti-minorenni accorda facoltà quali la partecipazione al ranking online, la creazione/iscrizione di/ad un clan e il mantenimento di una lista amici solo a chi fornisce i dati della propria carta di credito. I comportamenti scorretti vengono così puntiti con il ban della carta piuttosto che della console. Sebbene ciò non estingua il problema (il gioco accetta anche le carte prepagate), è sicuramente un passo nella giusta direzione. Infine, la possibilità di comunicare a mezzo message board o email direttamente dal gioco aiuta a ritrovarsi in buona compagnia.

Ciononostante, anche i giocatori più volenterosi possono comportarsi da vigliacchi. Soprattutto se è l'ambiente a favorirlo. Sebbene l'estensione delle mappe vari a seconda del numero di partecipanti ammessi, iniziare una partita con



La presenza dei checkpoint alleggerisce la frustrazione in caso di morte, ma anche il livello di sfida. Ad ogni CP raggiunto, infatti, l'intero team viene automaticamente rifornito di energia e munizioni

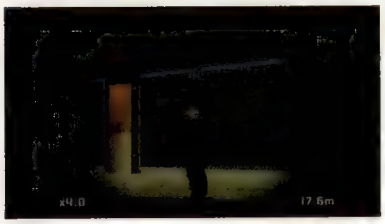
32 giocatori può portare a trascorrere gli ultimi minuti di gioco macinando chilometri virtuali nella futile ricerca di quei 4 o 6 campeggiatori nemici rimasti. Non un gran divertimento. Inoltre, malgrado le due nuove modalità Control e Convoy costringano ad adottare elaborate strategie di squadra, la gran parte dell'utenza attualmente online sembra preferire contesti agonistici più tradizionali e movimentati.

Eppure *SOCOM 3* non è il peggiore esponente della trilogia (così come il test online condotto per redigere questa recensione non può giocoforza dirsi definitivo). L'aggregazione di non più di 16 partecipanti di comprovata fiducia in mappe di dimensioni analoghe alle più grandi di *SOCOM 2* ripaga in termini ricreativi, ma di fatto minimizza la portata delle modifiche introdotte da Zipper. Certo, si può nuotare, i veicoli danno ossigeno al respiro strategico e la scelta del proprio corredo bellico (altamente customizzabile) si riflette in un equilibrato rapporto benefici-sacrifici, ma quando il lag mortifica, il frame rate incespica e la linea cade, tutto questo conta poco o nulla. Ed è qui che risiede il vero problema di *SOCOM 3*: carica 'roba nuova' sulle spalle di un gioco di cui ancora non ha risolto i problemi. Costruisce il Colosseo sulle fondamenta di un presepe. Zipper Interactive ha disperatamente bisogno di rivedere le sue priorità.

Voto: Sei su dieci

SOCOM: Fireteam Bravo

Sistema: **PSP** Versione: **Americana** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Zipper Interactive**



Lo stesso franchise che ha lanciato e che ancora riscalda l'online gaming su PS2 approda su PSP con l'ambizione di ripetere l'impresa su scala portatile. Difficile prevedere la portata del suo eventuale successo, e di conseguenza le chance di trovare giocatori pronti alla pugna online, ma le premesse sono fondamentalmente le stesse che hanno visto il titolo d'esordio di Zipper Interactive vendere milioni di copie con la mera forza del passaparola.

Sia online che offline, *Fireteam Bravo* accoglie lo stesso tetto massimo di partecipanti (sedici) dei primi due episodi di *SOCOM* ed offre loro l'indispensabile facoltà di comunicare a voce attraverso un auricolare dedicato (venduto insieme al gioco) da collegare alla porta USB del portatile. Le mappe godono di una buona estensione e si snodano nei classici contesti scenografici delle paludi, delle colline innevate o delle cittadine di montagna. Graficamente *Fireteam Bravo* non è un miracolo tastabile (il frame rate è decisamente più basso di quello delle edizioni PlayStation2), ma neanche l'ultima delle schifezze. In compenso il sonoro è eccezionale e il ruggito di un M60 terrorizzante come sempre.

La connettività con *SOCOM 3* non serve solo da pretesto per lo sbloccaggio di contenuti extra. In entrambi i giochi, talune missioni hanno luogo nel medesimo scenario, influenzandosi reciprocamente

Le modalità di gioco includono team deathmatch, tutti contro tutti, recupero di ostaggi, demolizione, più una variante del team deathmatch caratterizzata da un'intrigante reinterpretazione del concetto di respawn. Dopo la morte, il giocatore concima il terreno fino al termine del match a meno che i compagni non gli prestino la gentilezza di resuscitarlo. Uno dei pregi di *SOCOM* è sempre stato il livello di tensione prodotto tanto dall'estrema vulnerabilità al piombo (aggravata dall'assenza di medikit) quanto dalla consapevolezza che una volta morti si sarà costretti ad attendere il round successivo prima di avere una seconda chance. Per esaudire i desideri dei grilletti facili, Zipper ha introdotto il respawn in specifiche modalità di *SOCOM 2* e *SOCOM 3*, ma con *Fireteam Bravo* il compromesso raggiunto è davvero il meglio dei due mondi: la possibilità di resuscitare i compagni non solo permette al morto di sperare, ma anche ai vivi di rinfoltire la propria squadra all'abbisogna (fermo restando che il cadavere dovrà essere approcciato con cautela vista la sua implicita funzione di esca per il team avversario), solidificando nel mentre il senso di appartenenza ad una squadra. Del resto è difficile non essere grati a chi vi ha appena risparmiato interminabili minuti spesi a rigirarvi i pollici nel limbo.

Prevedibilmente, il sistema di controllo è stato sottoposto a possenti modifiche per rimediare alla latitanza di una seconda coppia di dorsali e, sopratutto, di un secondo stick analogico. In breve, il salto non è più consentito e lo strafe attorno al bersaglio si poggia sul lock-on. Già, il lock-on. Ma è un lock-on intelligente. Innanzitutto l'estensione del suo 'potere d'aggancio' dipende dall'effettiva gittata dell'arma e per mandare almeno un proiettile a segno è obbligatorio stare fermi sul posto, possibilmente in ginocchio o ventre a terra. Inoltre, seppur agganciato dal reticolo di mira, il nemico in movimento resta comunque bersaglio arduo da abbattere. In questo modo, in luogo della destrezza e della coordinazione richieste dalle edizioni per PlayStation2, *Fireteam Bravo* impone un approccio addirittura più tattico e ragionato, esaltatore delle caratteristiche dell'arma, della rilevanza della postura e della conoscenza del territorio.

Ma la conseguenza più felice di tutto questo è che tanto il lag (raro, ma c'è) quanto i rallentamenti (immancabili) irritano molto meno. Aggiungeteci una procedura di connessione e ingresso in partita infinitamente più rapida della controparte per PS2, un net code apparentemente più stabile e una chat vocale inaspettatamente affidabile e cristallina, e diventa difficile non applaudire *Fireteam Bravo* come la migliore esperienza online attualmente disponibile su PSP.

Voto: Otto su dieci

Ad Hoc 16
Infrastructure 16

Comunicazione vocale
Connettività con *SOCOM 3*

Il reticolo di mira percorre l'orizzonte affidandosi al lock-on per puntare obiettivi posti ad altezze differenti. La modalità 'free look' offre più libertà, ma costringe a stare fermi sul posto

2 meglio di 4

Nella campagna in singolo, il giocatore fa coppia con un altro SEAL piuttosto che dirigere una squadra di quattro elementi. Ovviamente motivata dalle limitazioni dell'hardware, la presenza di un solo compagno offre l'indiscutibile vantaggio di dover assistere alle anomalie di una sola IA (il che riduce la casistica generale di parecchio). I comandi vengono impartiti a mezzo tasto cerchio, vuoi tenendolo premuto, per istruire ordini pertinenti al contesto, vuoi premendolo e rilasciandolo, per avere accesso a comandi extra come il bang and clear. Storia, tipologia delle missioni (14, ambientate in scenari quali Cile, Asia e Marocco) e struttura generale non custodiscono sorprese per i veterani di *SOCOM*.

Brothers in Arms: Earned in Blood

Sistema: **PC, PS2, Xbox (ver. testata)** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Gearbox Software**

4:3	PS2, Xbox
16:9	PS2, Xbox
50/60Hz	Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
Splitscreen	2 (PS2, Xbox)
LAN	4 (PS2, Xbox)
Online	4 (PS2, Xbox)

Gli ordini vengono assegnati agendo sui grilletti e sugli stick, impedendo così all'azione di fermarsi con inopportuni accessi ad appositi menu. In *EIB* è anche possibile dirigere divisioni corazzate

Visioni tattiche

La visuale tattica di *Brothers in Arms* è un'idea eccellente, ma soffre ancora di problemi di controllo. Dal momento che è possibile focalizzarsi solo sulle singole unità, con la camera che zooma e ruota intorno a queste, risulta spesso difficile avere una visuale più ampia dell'area e pianificare così un tragitto che non passi vicino a obiettivo, alleati o nemici. La telecamera ha inoltre l'infelice abitudine di ruotare automaticamente allorquando si selezioni una nuova unità, facendo svanire i punti di riferimento. Una telecamera opzionale liberamente manovrabile sarebbe molto più utile.

Electronic Arts sarà anche la regina dei sequel rilasciati con cadenza annuale, ma Ubisoft ha certamente battuto uno dei suoi principali concorrenti con la pubblicazione di un nuovo episodio di *Brothers in Arms* in appena otto mesi. I più cinici grideranno allo scandalo, puntando il dito verso l'ennesima, pigra manovra commerciale, ma quando ogni aspetto dell'originale è stato così perfettamente rifinito e migliorato, simili critiche appaiono ingiuste.

Bastano pochi minuti di *Earned in Blood* per capire che questa è un'esperienza molto più cruda, vasta e impegnativa. L'intelligenza artificiale è stata migliorata significativamente permettendo al combattimento tattico caratteristico del franchise di brillare davvero. In *Road to Hill 30* i livelli erano troppo irreggimentati e soffocanti, e i nemici tendevano a rintanarsi dietro posizioni difensive per restarci fino alla morte. Inchiodare e poi aggredire lateralmente questi nemici arroccati era fin troppo facile. La loro incapacità di occupare posizioni alternative pur nell'evidenza di non avere via di scampo dava al giocatore un vantaggio enorme. Ora le truppe tedesche si dimostrano così astute ed imprevedibili da scongiurare le precedenti situazioni di 'stallo'. L'accerchiamento è ancora una tattica efficace, ma non dà più la certezza della vittoria dal momento che i nemici sono ora in grado di raggrupparsi, correre versi ripari migliori o andare semplicemente nel panico e caricare a testa bassa. Tutto questo indubbiamente soffia un bel po' di aria fresca su un genere comunemente noto per la sua azione furiosa.

Ma i nuovi campi di battaglia di *Earned in Blood* possono avere effetti devastanti tanto sul nemico quanto su se stessi. L'accurata perlustrazione è cruciale dal momento che i carri armati tedeschi possono improvvisamente venir giù dalla sommità di una collina, o le unità di fanteria balzare dai cespugli per attaccare ai fianchi. Esatto, ora impiegano le stesse tattiche precedentemente appannaggio del giocatore. Di conseguenza c'è tensione attorno ad ogni angolo o stelo d'erba, tant'è che si percepisce un sudaticcio e rincuorante senso di sollievo ogni qual volta un campo o un villaggio viene ripulito dai nemici che lo popolano.

Questa volta il giocatore imbraccia il Garand del sergente Joe 'Red' Hartsock per muoversi lungo una storia che si sviluppa parallelamente agli eventi descritti in *Road to Hill 30*. L'attenzione per i dettagli storici e l'impressionante materiale bonus conferiscono alle proprie battaglie nei campi fangosi della Normandia una maggiore risonanza, mentre coloro che avessero giocato al prequel riconosceranno luoghi e qualche volto amico.

Subire danni in *EIB* può essere al tempo stesso drammatico e meraviglioso: il gioco produce del motion blur, bagna lo schermo col sangue e diffonde dagli altoparlanti un penetrante ronzio rievocando egregiamente le scene, i suoni e il pericolo dei combattimenti ravvicinati della Seconda Guerra Mondiale

La credibilità estetica è altrettanto notevole: gli alleati colpiti sviluppano ferite, per esempio, mentre le uniformi si deteriorano nel corso del gioco. Il tutto contribuisce a generare un senso di autenticità, tant'è che gli uomini sotto il proprio comando diventano ben presto più che semplici pupazzi da manipolare (un fattore ulteriormente accentuato dal materiale bonus che è possibile ottenere solo facendo in modo che arrivino tutti vivi al capitolo conclusivo).

Sebbene verso la fine del gioco la tattica di soppressione e aggiramento tenda inevitabilmente a stancare, l'offerta di dieci nuove mappe nell'ambito dell'inedita modalità cooperativa Schermaglia e il sensibile miglioramento delle altre opzioni di gioco online costituiscono due nuovi traguardi importanti per Gearbox. In superficie, *Earned In Blood* potrebbe non sembrare così lontano dall'originale, ma la nuova intelligenza artificiale unita alle mappe più ampie l'hanno effettivamente trasformato in una simulazione molto speciale della Seconda Guerra Mondiale. Il fatto che in un genere così affollato non esista un altro gioco come questo dice tutto quello che c'è da dire.

Voto: Otto su dieci

Vietcong 2

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **2K Games** Sviluppatore: **Pterodom**

Ci sono delle mode che segnano un'epoca e ce ne sono invece altre che vengono dimenticate, a volte perché troppo coraggiose, altre volte per semplice e innegabile demerito. **Videogiochi** si augura che la moda di rilasciare opere incomplete o vere e proprie beta spacciandole per prodotti finiti venduti a prezzo pieno abbia presto fine.

Vietcong 2 dilapida con imperdonabile goffaggine la preziosa eredità dell'ottimo prequel e, forse innervosito dall'avvicinarsi della deadline, si tuffa anzitempo nell'affollata piscina degli FPS infrangendone l'acqua di schiena e facendo inorridire i giudici: valutare un prodotto secondo canoni consueti diventa un'impresa quando ogni aspetto della fruizione è ostacolato e svilito da un motore grafico che, pur assolutamente modesto, non riesce a mantenere una fluidità accettabile neanche se coadiuvato dalle più recenti e potenti schede grafiche.

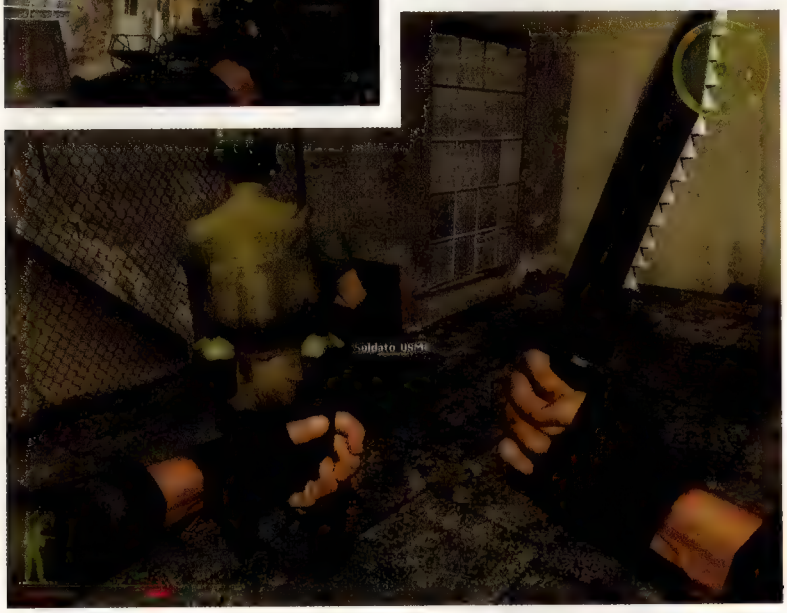
Videogiochi non ama dilungarsi in particolari tecnici, e nel valutare un prodotto, se determinati pregi o mancanze concernenti la tecnica meritano menzione, riserva sempre loro un intenso sforzo di sintesi. V'è tuttavia un limite, un solco nella sabbia, superato il quale un difetto tecnico assume dimensioni tali da pregiudicare qualsiasi possibilità di riscatto da parte di eventuali meriti del gioco. Meriti che nel caso di *Vietcong 2* non sono tali da sollevare rimpianti per un'occasione mancata.

Pur in presenza di alcune trovate interessanti (premendo il tasto di 'puntamento accurato', il giocatore completamente al riparo dietro ad un ostacolo si sporgerà quanto basta a prendere la mira), il gioco denuncia una trascuratezza sconfortante. Non contento di affidare l'intera sua timeline ludica ad eventi scriptati, fallisce anche nel determinare la loro corretta manifestazione. Esempio: semplicemente aggirando un edificio, il giocatore può arrivare comodamente a tu per tu con un informatore che il briefing della missione di soccorso descriveva come 'circondato e in pericolo', senza peraltro potergli rivolgere alcuna parola né smuoverlo da dove si trova. Ritornando al punto di partenza e raggiungendolo di nuovo, stavolta tramite la via più diretta, il giocatore attiverà il trigger che farà giungere sul posto sciami di vietcong inferociti, e il precedentemente serafico informatore lo accoglierà come un eroe. Ancora: la maggior parte degli oggetti è insensibile al fuoco dei marine, eppure, in particolari circostanze, una bomba a mano da 600 grammi nel posto giusto consente ad interi automezzi di sfuggire alla gravità terrestre e sparire tra le nubi.

Tutto quanto congegnato da Pterodom per rendere più realistica possibile l'esperienza, come l'instabilità di mira derivata dal rinculo, non fa che rendere ancora più frustrante l'attività di un giocatore che a causa del frame rate, foss'anche un fenomeno delle arene di *Unreal Tournament*, sarà sempre incapace di leggere la situazione con la dovuta efficacia. E quel poco di interesse tenuto desto dall'ottima riproduzione delle armi e dall'innegabile impegno profuso nel doppiaggio, crolla definitivamente di fronte a situazioni al limite del ridicolo, di fronte ad edifici dove i nemici effettuano respawn ritmici presso la stessa finestra o lo stesso balcone come nell'ultimo dei *Point Blank*, oppure di fronte a commilitoni letteralmente immortali ma talmente idioti da essere comunque ininfluenti.

Amici, nemici, mezzi e civili fanno la loro comparsa su un teatrino bellico che non riesce mai a sopire la diffidenza del fruitore, costantemente infastidito dalla scarsa fluidità, dalla mancanza di cura, dall'evidente malformità di un prodotto che, anche fosse uscito fra tre mesi e in accettabili condizioni, non avrebbe detto nulla di nuovo in un genere dove di nuovo si dice già troppo poco.

Voto: Quattro su dieci



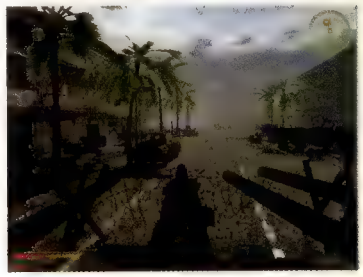
(a sinistra) Un furgoncino vietnamita, marginalmente coinvolto nella deflagrazione di una bomba a mano, assume la corretta rotta di avvicinamento alla Stazione Spaziale Internazionale in orbita attorno alla Terra

Scheda tecnica

Pentium 4 1.8GHz o equivalente
256MB RAM
Scheda video 128MB
Scheda audio DirectX 9.0c
3.5GB su HD

Pentium 4 3.2GHz o superiore
1024MB RAM
Scheda video GeForce 6600GT
Scheda audio DirectX 9.0c
3.5GB su HD

Online	64
LAN	64



I mezzi non sono guidabili, benché se ne possa talvolta utilizzare l'armamento di bordo

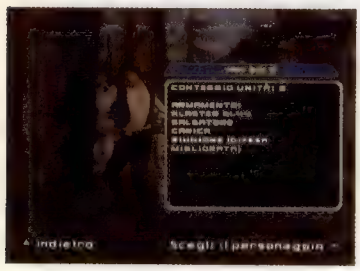
Nitrato d'argento

Vietcong 2 soffre di quella terribile sindrome che costringe qualsiasi videogioco storico ad omaggiare riverente, uno dopo l'altro, i più significativi kolossal cinematografici ambientati nella medesima guerra. All'inizio della prima missione, il protagonista si sveglia sotto un inconfondibile ventilatore da soffitto in lenta rotazione. Successivamente, la scena di cecchinaggio di 'Full Metal Jacket' fa la sua inevitabile epifania, seguita da un continuo gioco di rimandi che alla lunga diventa assai forzato e soprattutto irriverente, data anche la distanza artistica tra il videogioco di Pterodon e ciascuna delle pellicole citate.

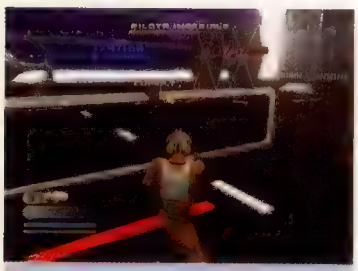
Star Wars Battlefront II

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate), PC** Versione: **Europea** Produttore: **LucasArts/Activision** Sviluppatore: **Pandemic**

4:3	PS2, Xbox
16:9	Xbox
Scan. Progressiva (480p)	Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
Split-screen	PS2 (2), Xbox (4)
Online	PC (64), PS2 (24), Xbox (32)



La localizzazione di *Star Wars Battlefront II* è su livelli da primi anni '90, con traduzioni che sembrano prese di peso da Babelfish. Merita menzione la lungimirante scelta di tradurre l'opzione 'Split-screen' con 'Schermo'



Softco wars

Con ogni probabilità, *Star Wars: Battlefront II* sarà l'ultimo titolo sviluppato 'in solitario' da Pandemic. La partnership stretta dagli sviluppatori americani con BioWare (*Jade Empire*, *KOTOR* e *Neverwinter Nights*, fra gli altri) ed Elevation Partners, società finanziaria il cui direttore generale è John Riccitiello, ovvero colui che molti reputano il principale artefice del successo odierno di Electronic Arts, dovrebbe dare i primi frutti già nel 2006. È interessante notare come sarà proprio Riccitiello a fungere da amministratore delegato per la nuova compagnia, che si ritrova ora fra le proprie mani due fra i più importanti franchise videoludici dedicati all'universo di 'Guerre Stellari'.

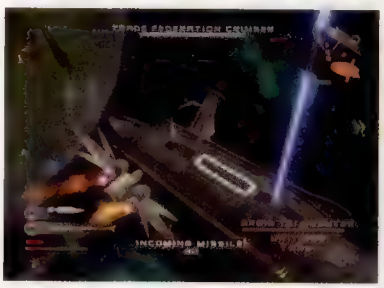
Il battage pubblicitario con cui LucasArts ha accompagnato l'uscita del suo ultimo tie-in fantascientifico è qualcosa di mastodontico: anche in Italia, per alcune settimane, è stato impossibile rimbambirsi di fronte a MTV dopo una dura (?) giornata di lavoro senza incappare immancabilmente nello spot di *Star Wars Battlefront II*. Quello che, per ovvie ragioni, il reparto comunicazione della casa americana ha volutamente omesso nella descrizione del proprio prodotto è la sua somiglianza col prequel, uscito esattamente un anno fa. Dal comparto audiovisivo alle lacune dell'IA avversaria, sono molteplici i punti di contatto fra i due titoli, e se nel 2004 i difetti che caratterizzavano *Star Wars Battlefront* potevano essere ignorati di fronte al concretizzarsi di un sogno (quello di avere un universo di 'Guerre Stellari' online), è ora lecito chiedersi perché Pandemic, il cui blasone è cresciuto notevolmente negli ultimi anni, abbia scelto di ignorare le lamentele di pubblico e critica.

Le novità introdotte (dai combattimenti spaziali alla possibilità, finalmente, di impersonare uno Jedi) e l'inevitabile upgrade delle caratteristiche già esistenti, con un vasto dispiegamento di mezzi da combattimento e di tipologie di unità a disposizione del giocatore, paiono davvero poca cosa se paragonate al ripresentarsi di difetti come la deficitaria IA degli attori che dovrebbero accompagnare l'utente in un'avventura dai toni epici. Pandemic ha lavorato alacremente per dotare di un minimo di spessore la modalità singleplayer, allargando il campo degli obiettivi da portare a termine nelle varie missioni e srotolando un filo narrativo in grado di accompagnare gradevolmente l'azione. Ma il lavoro degli sviluppatori americani viene annichilito da routine di intelligenza artificiali che oscillano fra il mediocre e il pessimo, e da una struttura di gioco pesantemente derivativa, in cui si ha perennemente l'impressione che il gioco in solitario sia (ancora una volta) un contentino per intrattenere il consumatore fra una partita online e l'altra.

Tutto sommato, si sarebbe anche disposti a soprassedere sulle lacune del singleplayer, se l'offerta multi fosse adeguata. In fondo, non sarebbe la prima volta che una simile strategia viene perpetrata, e non è detto che dedicare le stesse attenzioni alle modalità off ed online si riveli immancabilmente una scelta azzeccata (come dimostra il titolo recensito nella pagina a fronte). Ma il viaggio in Rete ha toni drammatici, in particolare se affrontato in compagnia della versione PlayStation2: il lag devastante rende impossibile l'immersione in quelle che dovrebbero essere battaglie spaziali all'insegna dell'adrenalina e del caos. A ben vedere, l'elemento caotico è presente, ma la sua connotazione è puramente negativa. Server troppo affollati? Probabile, ma **Videogiochi** ha provato e riprovato, a diverse ore del giorno, su versioni diverse del gioco. E il risultato è sempre stato il medesimo: appena il numero di giocatori saliva oltre una certa soglia, si poteva dire addio alla partita. Gli scontri sono inoltre ammorbati da continui saltabeccamenti del frame rate, con ovvie conseguenze sull'esperienza ludica.

Quanto detto lascia ancor più l'amaro in bocca di fronte a una realizzazione tecnica che, pur denotando alcune scelte di convenienza in sede di sviluppo (con animazioni bellamente riciclate dal prequel), merita comunque più di una lode. In particolare va elogiato il comparto sonoro, con effetti adrenalinici e brani di John Williams (fra cui gli appassionati di 'Guerre Stellari' riconosceranno i temi di 'Episodio III: La vendetta dei Sith'). Ragioni che potrebbero essere da sole sufficienti ai fan della serie di George Lucas per ponderare l'acquisto. Per gli altri, l'ennesimo tie-in cinematografico destinato a finire nel dimenticatoio.

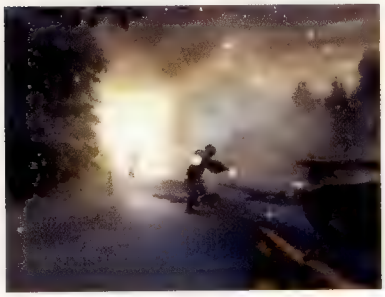
Voto: Sei su dieci



L'inclusione dei combattimenti spaziali aggiunge innegabilmente fascino a *Battlefront II*, in particolare quando si è chiamati a sorvolare incrociatori dalle dimensioni ragguardevoli, ma i problemi di lag (più evidenti negli scontri nello spazio che sulla terra) infrangono completamente l'atmosfera

Battlefield 2: Modern Combat

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate)** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **DICE/Interno (EA Chertsey)**



Battlefield 2: Modern Combat è due giochi in uno. Ma l'affermazione, contrariamente a quanto il buonsenso potrebbe lasciar intendere, ha connotazioni fortemente negative: di fatto, la modalità single e quella multiplayer rappresentano due interpretazioni radicalmente diverse del medesimo tema. E i risultati non sono solo discordanti; non hanno proprio a che vedere l'uno con l'altro.

Giocato da soli, *Modern Combat* rappresenta un'esperienza priva del benché minimo spessore, un annacquamento di tutto quanto *Battlefield* ha sempre rappresentato fino ad oggi, l'incarnazione di tutti quei difetti che spingono alcuni utenti PC hardcore a usare l'identificativo 'gioco per console' per descrivere un gameplay superficiale e imbastito utilizzando i più abusati clichè. Quello che aspetta l'utente nella sezione allestita dal team inglese di EA è uno sparacchino in cui ogni arma a disposizione è decisamente troppo potente, ogni nemico troppo stupido e ogni obiettivo troppo banale per impegnare seriamente. Le missioni si susseguono pigramente, col giocatore impossibilitato a calarsi nel conflitto digitale, vuoi per le ingiustificabili carenze dell'IA avversaria, vuoi per il bombardamento di bonus e ricompense che il titolo elargisce a ogni piè sospinto. **Videogiochi** è convinta che spesso si tenda a sottovalutare i meriti di EA in quest'industria, ma di fronte a un simile processo di *Burnout*-izzazione (processo altresì noto come 'imbastardimento da *SSX*') viene spontaneo chiedersi se gli utenti console siano davvero percepiti come lobotomizzati incapaci di assaporare adeguatamente i propri successi senza una medaglia d'oro a gratificarli per aver ucciso X persone invece che Y o senza che l'aver completato una missione entro un determinato tempo venga premiato con la solita, inevitabile, arma extra.

Tanto arida è la modalità in singolo, realizzata dal team interno di EA Chertsey, quanto pompata è quella multi, opera di DICE, software house che ha dato i natali alla serie. Lo studio svedese è infatti riuscito nell'improbo compito di portare efficacemente su console gli scontri che tanti appassionati hanno vissuto (e stanno vivendo) su PC. Gran parte del merito va al riuscito adattamento del sistema di controllo: il passaggio da mouse e tastiera a doppio stick è stato sorprendentemente indolore e in nessun istante ci si sente impossibilitati a fronteggiare le situazioni proposte. Aiuta il fatto che il lag sia sostanzialmente assente da entrambe le versioni di *Modern Combat* ed è davvero un peccato che la release PS2 proponga i medesimi problemi di connessione che sembrano caratterizzare gran parte della produzione EA (per onor di cronaca, nei primi giorni dall'uscita la stabilità di *BF:MC* su Xbox era piuttosto precaria, ma tutto è stato risolto immantinente). E se l'online era il comparto che presentava il maggior numero di incognite, quasi scontata era la resa grafica dei campi di battaglia allestiti da DICE: grazie all'utilizzo (o nonostante quello, a scelta) del RenderWare, le ambientazioni colpiscono per varietà e profondità. Siamo lontani da quanto apprezzato in *Battlefield 2*, ma una linea d'orizzonte ben lontana e un frame rate convincente sono solo due degli ingredienti che permettono al giocatore di immergersi negli scenari del Kazakhistan.

Da quanto detto finora, è evidente come l'importanza di *Modern Combat* risieda più nel suo potenziale come case study per l'industria moderna che nei suoi meriti ludici. In tempi recenti mai un titolo aveva mostrato una simile discrepanza fra esperienza off ed online. Per non infierire ulteriormente sul lavoro di EA Chertsey, **Videogiochi** lascerà ai propri lettori trarre le dovute conclusioni. La ciliegina sulla torta è rappresentata dal fatto che Electronic Arts abbia volutamente scelto di posticipare l'uscita di *Battlefield 2: Modern Combat* proprio per inserire la vituperata modalità singleplayer. Il danno e la beffa.

La versione PlayStation2 riesce a tenere testa alla controparte Xbox, ma presenta gli immancabili problemi nel gioco online. Di fatto, **Videogiochi** è riuscita ad utilizzare la modalità meno della metà delle volte che avrebbe voluto. Considerando l'inutilità dell'opzione singleplayer, la scelta sicura è una sola

Voto: Sette su dieci

4:3	PS2, Xbox
16:9	PS2, Xbox
Scan. Progressiva (480p)	Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
Online (32)	PS2, Xbox

Gratificati da una modalità multiplayer in cui avere la meglio sui propri avversari richiede una miscela di pazienza, tatticismo e un pizzico di fortuna, il passaggio alle partite in singolo può essere traumatico: l'insipienza degli avversari è tale da premiare anche i cecchini meno abili

L'arte della guerra

Per quanto inferiori a quelle delle iterazioni PC, le mappe di *Modern Combat* offrono un gradevole ventaglio di soluzioni strategiche e di situazioni belliche differenti, con il giocatore costantemente chiamato a studiare il terreno di fronte a sé per scoprire i punti di vantaggio grazie ai quali debellare i propri avversari. Anche i veicoli disponibili rivestono particolare importanza nell'economia di gioco: lungi dall'essere innocui diversivi o patetiche scusanti per lanciarsi in attacchi kamikaze col cervello sconnesso, i mezzi di *Battlefield* (dai cingolati agli elicotteri d'assalto) vanno utilizzati con parsimonia, onde evitare di perdere disgraziatamente quella che potrebbe essere l'unica soluzione per superare incolumi il fuoco di sbarramento nemico.

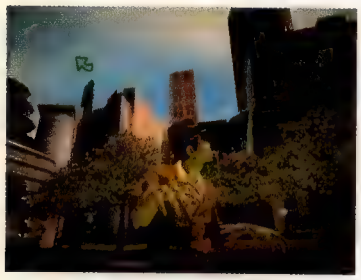
Stubbs The Zombie

Sistema: **PC, Xbox (ver. testata)** Versione: **Americana** Produttore: **Aspyr** Sviluppatore: **Wideload Games**

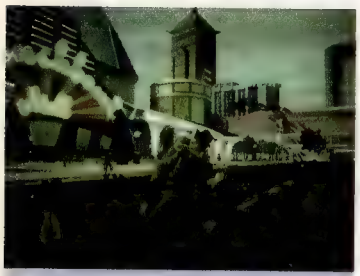
4:3
Scan. progressiva (480p)

Stereo
Dolby Digital 5.1

Split-screen 2 (Co-op)



Stubbs può pilotare diversi veicoli civili e militari, dall'aratro al carro armato. Il sistema di controllo è praticamente identico a quello di *Halo*, come del resto anche la fisica. I veicoli eventualmente capovolti possono essere ribaltati con la stessa leggerezza dimostrata da Master Chief



Braaaain

Pur non imbracciando personalmente alcuna arma da fuoco, Stubbs ha comunque bisogno di munizioni per poter dar fondo a tutte le sue abilità offensive. Gli attacchi base sono sempre disponibili, ma quelli speciali vanno attivati nutrendosi di cervelli vivi (la necrofagia è bandita). Il giocatore è così portato ad agire come un 'vero' zombi, soddisfacendo una sincera fame di materia grigia piuttosto che limitandosi a stendere qualsiasi persona gli capiti a tiro con una semplice combo di schiaffoni. Ironicamente, le proprietà nutritive variano da cervello a cervello: quello di uno scienziato sazia più di quello di un soldato.

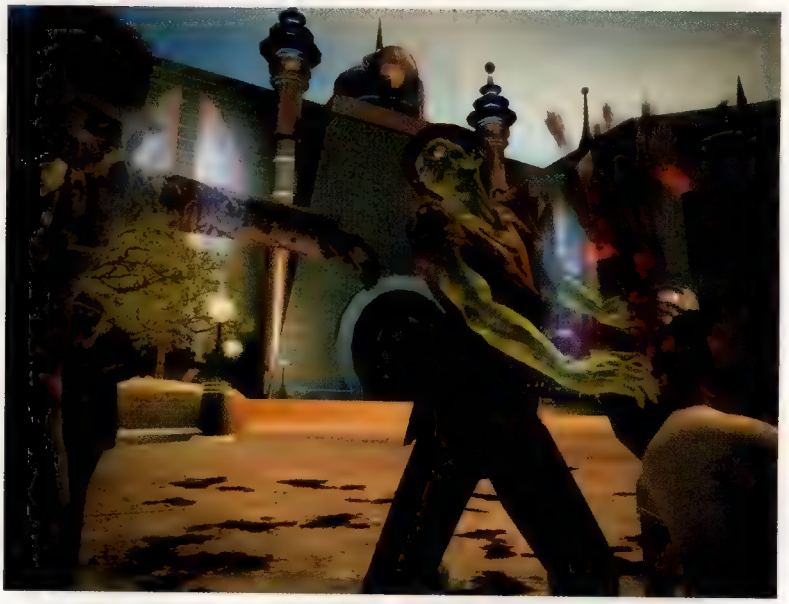
Durante i primi minuti di *Stubbs the Zombie*, chi disponesse di un impianto home theater potrebbe guardarsi intorno indispettito, a caccia del cretino che si diverte a fare il verso dello zombi alle sue spalle. Ma ovviamente quel cretino non esiste. I gorgoglii, i mugugni e i "braaain" che riecheggiano nella stanza vengono dall'ultima opera di Alex Seropian (fondatore di Bungie ed executive produce di *Halo*), 'recitati' con divertita verve parodistica dal personale ammassato nella sala di registrazione della sua neotata Wideload. È quasi possibile immaginare le espressioni decadenti dei partecipanti al coro mentre danno voce cavernosa ad uno dei più improbabili eserciti che il videogioco abbia mai proposto di condurre.

Stubbs the Zombie prende il motore di *Halo* per costruirci attorno un simulatore di zombi. Verde e putrescente, il fianco sinistro sventrato e le articolazioni distorte, Stubbs sboccia dal terreno di un'anacronistica cittadina americana del 1959, dove plotoni di robot servizievoli, stormi di macchine volanti e serpeggianti monorotaie soprelevate attraversano un futuro di lucida perfezione metropolitana. Come un topo di fogna piombato in una cristalleria di Swarovski, il giocatore impesta l'ambiente con il suo arsenale tossico, per distruggerlo e ricostruirlo 'a sua immagine e somiglianza'. Dapprima impara le basi del combattimento claudicante (una sequenza di maldestri schiaffoni e un morso spacca-cranio), quindi viene introdotto all'uso di armi più dirompenti come scoregge virali e brandelli intestinali esplosivi (versione organica delle bombe a mano). Le prime stordiscono, i secondi mandano a gambe per aria, ma entrambi possono avere effetti collaterali analoghi a quelli prodotti azzannando i cervelli delle proprie vittime: i morti risorgono come non-morti. Dopo qualche secondo di lotta ci si trova pertanto circondati da mugugnanti commensali, a loro volta malsani evangelisti di vita eterna e sete di cervella presso la terrorizzata popolazione cittadina.

Pur nei limiti imposti da una certa incapacità comunicativa del mittente e da una diffusa carenza di lucidità nei destinatari, Stubbs può dare ordini ai propri compagni di merenda. È sufficiente un fischio per raggruppare attorno a sé gli zombi incorniciati dall'inquadratura, mentre basta spintonarli per dirottarne il passo strisciante nella direzione desiderata. Orchestrare complesse strategie di guerriglia urbana è ovviamente un miraggio in un siffatto regime di famelica anarchia, pertanto l'uso dei compagni serve prevalentemente a porre in essere tattiche di diversione, attirando su di loro l'interesse del nemico per aprirsi un varco alle sue spalle e farlo proprio.

Per un terzo della breve avventura proposta, *Stubbs the Zombie* diverte e affascina, offrendo un punto di vista ribaltato sui più comuni clichè del survival horror. È quasi commovente riconoscersi nella disperazione di chi è impegnato a ricaricare frettolosamente la propria arma, e approfittarne per succhiargli il cervello dalle orecchie. Oppure nascondersi in una fitta piantagione di mais per masticare uno dopo l'altro i contadini che dovessero decidere di percorrerla per indagare l'origine di quel movimento.

Ma poi, succede qualcosa. Succede che la ben nota ricetta seropiana dei '30 secondi di gameplay' tramandata da *Halo* non funziona (o funziona peggio, diranno alcuni) in un contesto fondato sul corpo a corpo piuttosto che su rocamboleschi conflitti a fuoco dalla distanza. Pertanto il gioco annaspa sotto il peso della routine e una volta svanito l'effetto novità, svaniscono anche l'entusiasmo e la voglia di proseguire. Gli stessi scenari, gli stessi corridoi, gli stessi nemici e le stesse situazioni si ripropongono fino alla noia, in una catena di dejà vu infranta solo sporadicamente da momenti di grottesco anticonformismo (urinare nella vasca di contenimento di una centrale idroelettrica? Un boss da sconfiggere a passo di danza?). A poco serve la debole storia di supporto (peraltro maldestramente esposta), così come la superficiale modalità cooperativa via split-screen. Tant'è che sul finire si arriva al punto di detestare davvero quel cretino che fa ancora il verso dello zombi alle proprie spalle.



Sebbene la strategia di base preveda di neutralizzare il nemico mordendolo alla testa, Stubbs è in grado di privarsi di un avambraccio e pilotarlo 'in remoto' per assumere il comando diretto di prede distanti. È così che guadagna l'accesso ad alcune armi da fuoco come bazooka e fucili di precisione, sebbene per un periodo limitato: il posseduto cade rapidamente sotto i colpi dei suoi ex-compagni

Voto: Sei su dieci

The Games Machine

La tua rivista di videogiochi per PC ti aspetta ogni mese con un fantastico gioco completo!

TGM + CD o DVD con gioco completo!

True Crime: New York City

Sistema: **GC, PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Luxoflux**

4:3	GC, PS2, Xbox
16:9	GC, PS2, Xbox
Scan. Progressiva (480p)	GC, PS2, Xbox
Stereo	GC, PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	GC, PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox

La credibilità del mondo di gioco è incrinata da deficienze del frame rate e dalla presenza di un cospicuo numero di bug e imperfezioni nel codice. Preparatevi ad assistere a sparizioni improvvise di nemici o a vedere la vostra auto rimbalzare sul cemento come un pallone da spiaggia

Arsenale prêt-à-porter

True Crime propone un'interessante soluzione al problema del procacciamento delle armi prima di ogni missione. Le auto messe a disposizione dal dipartimento fungono da arsenale mobile dentro a cui stipare tutte le armi acquistate nel corso del gioco. Il detective Reed è in grado di portare con sé un numero limitato di pezzi, ma accedendo al baule della propria vettura può personalizzare al volo il suo armamentario. A differenza di *GTA*, la morte non priva delle armi in proprio possesso, e si viene resuscitati nel punto della mappa in cui si è deceduti. Le missioni, tuttavia, sono un po' avare in quanto a checkpoint.

Il ricordo più vivido lasciato da *True Crime* è New York stessa. Chilometri di strade sporche e affollate scorrono tra i grattacieli di cemento come fiumi fra le pareti di un canyon. Le cartacce portate dal vento, i vapori che si levano dai tombini, le luci intermittenti delle insegne multicolore: la metropoli ricreata da Luxoflux è avvolgente e dettagliata. Ogni quartiere è caratterizzato in maniera differente, e ogni interno meticolosamente ammobiliato e fitto di oggettistica. Il fatto che la medesima cura sia riscontrabile anche in luoghi in cui con tutta probabilità non si metterà mai piede dà un'idea dell'impegno profuso da grafici e modellatori. È sufficiente entrare in un mini-market per trovarsi davanti a scaffali ricolmi di cibarie pronte ad esplodere sotto il fuoco dei proiettili. Da questo punto di vista, il derby con *Gun* e le sue pianure prive di vita è vinto a mani basse.

Tuttavia, se a rimanere impresso è soltanto l'ambiente che fa da cornice piuttosto che gli eventi stessi, significa che qualcosa non ha funzionato. A mancare è proprio una interpretazione personale che sappia differenziare *True Crime* dall'ennesimo sparatutto metropolitano con struttura alla *GTA*. Ogni personaggio incontrato è un clichè ambulante, ogni battuta già sentita, ogni situazione già vissuta altre volte. Un vuoto creativo che si è cercato di colmare con un sacco di parolacce, stereotipi e un po' di umorismo da caserma. E non si tratta di un discorso limitato alla sola componente narrativa o stilistica: anche a livello di meccaniche succede davvero poco di nuovo sotto il cielo grigio di New York. La missione-tipo prevede l'ingresso in scena di Marcus Reed, il poliziotto protagonista, l'abbattimento in serie di un certo numero di malavitosi, il raggiungimento del loro capo e il suo interrogatorio. Moltiplicando questo schema per una mezza dozzina di ore si ha un quadro abbastanza preciso della modalità principale di *True Crime: New York City*, di fatto non molto lontana da quella del suo predecessore.

In realtà le differenze con *Streets of L.A.* non mancano, ma vanno ricercate negli elementi più accessori dell'offerta ludica. Luxoflux ha lavorato molto per rendere New York una città più ricca di opportunità ricreative rispetto a Los Angeles. La presenza di corse illegali, 'Fight Club' clandestini e missioni secondarie per conto degli informatori offrono svaghi alternativi alla storia principale. La possibilità di impegnarsi contro i piccoli crimini commessi nelle strade è stata riconfermata. Ogni malvivente arrestato regala punti esperienza buoni per avanzare nelle gerarchie del NYPD, potendo così acquistare armi, veicoli e abilità sempre più efficaci.

La guerra al crimine passa attraverso un sistema di controllo piuttosto sofisticato, capace di gestire sia il combattimento a mani nude che quello armato. Nel secondo caso, il puntamento manuale è affiancato dalla mira automatica e da quella di precisione in slo-mo, indispensabile nel caso in cui il giocatore più zelante (e avido di punti esperienza) volesse disarmare il nemico piuttosto che freddarlo. D'altra parte, l'elevato computo di azioni eseguibili, in congiunzione con problemi di telecamera e la non sempre puntuale risposta dei comandi, fa spesso perdere le redini di quanto succede sullo schermo. Problemi simili affliggono anche gli spostamenti in auto. Considerate le enormi dimensioni di Manhattan, i tragitti sono per forza di cose lunghi. Doverli intraprendere al volante di vetture esageratamente leggere e scarsamente controllabili non li rende certo piacevoli. Manovre come la svolta ad angolo retto o l'inversione rapida, eseguibili anche con apposite combinazioni di tasti, sotto questo punto di vista sembrano più delle pezze volte a coprire magagne del modello di guida che non delle mosse speciali.

Il passaggio da L.A. a New York ha portato in dote al franchise un'ambientazione più carismatica e viva, ma non ha risolto i problemi del predecessore. Il secondo *True Crime* rimane uno sparatutto opaco dotato di un setting di lusso: troppo poco per riuscire a scrollarsi di dosso la scomoda etichetta di clone di *Grand Theft Auto*. La colpa di Luxoflux è quella di aver mutuato dal gioco Rockstar gli elementi più superficiali, come la violenza, la volgarità, il 'cazzeggio ludico', dimenticandosi dell'ironia, delle sorprese e del senso di epica scoperta che attendono i turisti dello Stato di San Andreas.

Come nella realtà, la New York di *True Crime* è attraversata dalla rete capillare della metropolitana, che funge da teletrasporto tra i diversi quartieri di Manhattan. Questo modo di viaggiare accorcia i tempi, ma preclude la possibilità di imbattersi in piccoli crimini, utili per accumulare punteggio

Voto: Cinque su dieci

Gun

Sistema: **360, GC, PC, PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Neversoft**

Dopo alcune ore passate a cavallo, le lande virtuali di *Gun* lasciano un senso di amaro disappunto. Per quanto vasto, per quanto concepito con equilibrio e realismo, il Far West di Neversoft è vuoto, sterile, drammaticamente privo di vita. Incapaci di restituire l'idea di un mondo vivido e pulsante, canyon e città sembrano esistere solo per soddisfare il trend del free roaming. Soltanto durante le varie 'missioni' di gioco (rigidamente scriptate e affrontabili solo in successione) le terre di *Gun* si popolano di fuorilegge a cavallo e indiani inferociti, per poi ripiombare nella più totale immobilità una volta concluse le battaglie. E, ironicamente, è solo allora che al giocatore è concesso il vagabondaggio tra fiumi e praterie: tra un obiettivo e l'altro, tra una missione e la successiva, quando il mondo si 'spegne' in attesa dell'evento che sbloccherà la prossima fase d'azione.

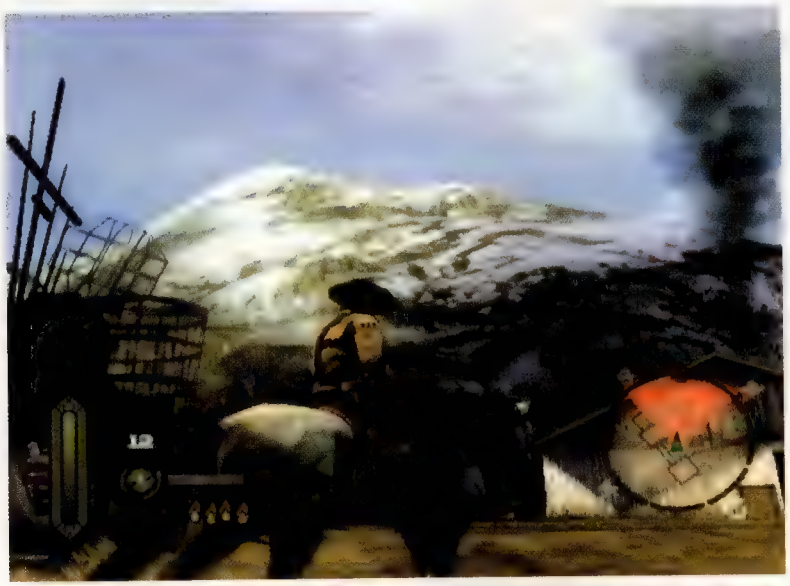
Gun si gioca secondo un iter ben preciso. Brevi scene animate mostrano una condizione di pericolo, quindi parte la missione dedicata. Sventata la minaccia, una lunga cavalcata attraverso il continente deserto conduce alla prossima impresa. È una corsa a tappe, una staffetta sullo sfondo di un mondo 'di plastica' incapace di nascondere la sua natura di vuoto palcoscenico. Manca il fascino dell'esplorazione, priva di senso in ragione di luoghi vuoti e infecondi. E manca del tutto l'opportunità di vivere una avvincente vita da cow boy, a causa di una struttura di gioco inflessibile e a senso unico.

La trama mostra inoltre il fianco a due critiche intimamente connesse. Le vicende sono raccontate inanellando i più triti clichè del genere, ma quel che è peggio è che tali clichè sono più strumentali alla volontà di offrire un gran numero di situazioni ludiche che a quella di raccontare una buona storia. Il giovane Cole è determinato a vendicare l'assassinio del padre, commissionato da uno spietato signorotto locale. Per far ciò attraversa mari e monti, stringe nuove amicizie, combatte presso fronti opposti: prima dalla parte della 'legge', poi contro di essa. Prima sceriffo, poi galeotto, fuggiasco e ribelle, avversario degli Apache e loro alleato. Tutto questo senza che l'emotività del giocatore venga scossa per un solo istante, senza che la narrazione guadagni lo spessore o la credibilità necessari a mascherarne il ruolo di mero pretesto. Il paradosso si raggiunge quando a Cole vengono consentite azioni immorali, a dispetto del suo animo da 'duro e puro': trucidare la popolazione inerme di una città avrà come sola conseguenza l'arrivo di un drappello di soldati, da abbattere anch'essi, prima che l'ordine sia ristabilito e Cole torni ad essere il paladino degli oppressi.

Fin dai primi momenti di gioco è comunque evidente che gli sforzi maggiori di Neversoft siano stati rivolti alla buona riuscita del puro fattore ludico. E il '*Gun* videogioco' è senza dubbio migliore del '*Gun* simulatore di Far West'. Un sistema di controllo in stile FPS e un ormai canonico bullet time (qui chiamato 'quickdraw') sottendono alle concitate fasi di un robusto sparatutto che non lesina in armi e morti ammazzati. Particolare rilevanza assume la modalità quickdraw: il rallentamento del tempo e il passaggio alla soggettiva accordano un sistema di aggancio automatico del bersaglio che permette di abbattere velocemente folti gruppi di assalitori altrimenti ingestibili con la sola mira manuale. La necessità di aumentare le prestazioni delle armi e potenziare le abilità di Cole dona al tutto un ulteriore elemento d'interesse.

Ma potranno le sparatorie di *Gun* riscuotere consenso in un mercato già saturo di ottimi giochi d'azione? L'appeal del prodotto Neversoft stava quasi esclusivamente nell'implicita promessa di una grande epopea western, da vivere in prima persona, ma si è già detto come e perché tale prospettiva si sia rivelata velleitaria. *Gun* offre pillole d'azione appaganti ma convenzionali, distribuite lungo un mondo tanto vasto quanto sterile. E questo non è sufficiente a garantirgli un posto nelle collezioni degli appassionati, siano essi amanti degli sparatutto o fan di Sergio Leone.

Voto: Cinque su dieci



Tecnicamente *Gun* non stupisce, per alcune animazioni innaturali e per l'approssimazione con la quale sono rese le superfici liquide. Il frame rate, fortunatamente, si mantiene sui 30fps quasi costanti

scheda tecnica

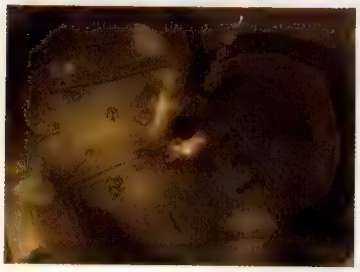
4:3	GC, PS2, Xbox, 360
16:9	GC, PS2, Xbox, 360
Scan. Progressiva	GC, PS2, Xbox, 360
Stereo	GC, PS2, Xbox, 360
Dolby Pro Logic II	GC, PS2, Xbox, 360
Dolby Digital 5.1	Xbox, 360

Le terre di *Gun* custodiscono svariate pepite d'oro, utili per l'acquisto di armi e potenziamenti presso particolari 'negozi'. Ovviamente è possibile accumulare denaro anche sedendo ai banchi da gioco nei saloon

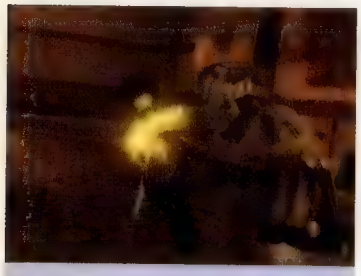
Mission to West

Le varie missioni di *Gun* offrono scontri a piedi e a cavallo, inseguimenti, assalti a treni e diligenze, nonché fasi improntate sulla difesa di particolari avamposti. Durante queste ultime entra in gioco l'uso strategico di mitragliatrici fisse e cannoni, così come delle 'smart bomb' rappresentate da bottiglie molotov e candelotti di dinamite. Esistono inoltre fasi vagamente stealth, dove la necessità di agire in silenzio abolisce l'uso di armi da fuoco in favore di archi e balestre. Numerose side mission permettono di upgradare le armi e migliorare le abilità di Cole, ma soffrono di una deprimente carenza di immaginazione.

4:3	PS2, Xbox
Scan. Progressiva	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Digital 5.1	Xbox



Oltre al suo pugnale, il principe può utilizzare spade, asce o mazze chiodate sottratte ai nemici abbattuti. Queste armi sono soggette a usura, ed è quindi consigliabile impiegarle con oculatezza



Morte silenziosa

I Due Troni introduce alcuni timidi elementi stealth. Approcciando da tergo le guardie nemiche si innesca una sequenza in slow motion durante la quale è richiesto di premere con tempismo il tasto di attacco. È anche possibile esibirsi in agguati silenziosi dall'alto, aggrappati ad una catena o sospesi tra due pareti parallele. Il grado di resistenza dell'avversario determina il numero di colpi necessari per toglierlo di mezzo. Questo tipo di procedura, oltre ad essere particolarmente stilosa, ha il vantaggio di risparmiare al giocatore il tedio derivante dallo scontro vero e proprio.

Prince of Persia: I Due Troni

Sistema: **GC, PC, PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Interno (Montreal & Casablanca)**

Il doppio è il tema dominante di *PoP: I Due Troni*. Per quanto riguarda il gameplay, l'episodio conclusivo della trilogia del principe viene vissuto da due punti di vista che corrispondo alla duplice natura del suo ego: da una parte quella coraggiosa e altruista, dall'altra quella torbida e malvagia, frutto della contaminazione con gli influssi malefici delle Sabbie del Tempo. Ma questa ambivalenza vale anche per il livello qualitativo dell'intero gioco: l'opera di rinnovamento messa in atto dagli sviluppatori è a sua volta contaminata da difetti che ne compromettono una piena riuscita.

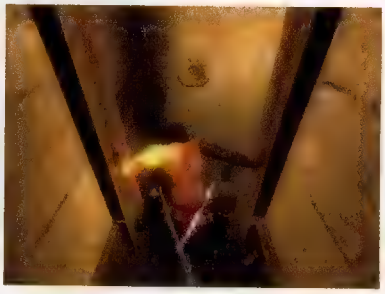
Il passaggio del principe al lato oscuro, occorrente in punti precisi della storia, coincide con un repentino innalzamento del ritmo. Sebbene la trasformazione porti in dote maggiore forza e una nuova arma (la catena, utilizzabile sia in battaglia che come aiuto nelle fasi platform), i vantaggi vengono controbilanciati dalla necessità di agire con estrema velocità. Il tarlo dell'odio brucia costantemente le energie del demone, costringendolo ad affrettarsi verso il successivo punto di trasformazione per tornare alle sue fattezze originarie prima di essere completamente consumato dal male. Sono questi i momenti più impegnativi di un'avventura altrimenti più che abbordabile. La lotta contro il tempo richiede infatti un'esecuzione rapida e senza sbavature di ogni passaggio, il che presuppone quella conoscenza pregressa di ciò che attende acquisibile solo attraverso il trial & error.

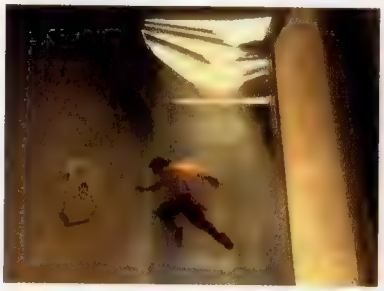
La forza del principe oscuro risulta evidente soprattutto nei combattimenti, dove si dimostra capace di togliere di mezzo i propri avversari in tempi dimezzati rispetto alla sua controparte. Potersi sbarazzare così velocemente dei propri nemici è cosa doppiamente gradita, dal momento che i duelli a fil di spada proposti da *I Due Troni* sono tutt'altro che memorabili. Sarà per la ripetizione sistematica della stessa manciata di avversari tanto stupidi quanto coriacei, sarà per un sistema di controllo lento e impreciso, ma da questo punto di vista *Prince of Persia* proprio non decolla, rimanendo sostanzialmente fermo a quanto proposto dai capitoli precedenti.

Così come del tutto simile al passato è la componente platform. Ma in questo frangente è un bene: il sistema di controllo si riconferma funzionale e immediato. Esplorare con lo sguardo le suggestive ambientazioni a caccia di un appiglio continua ad essere piacevole anche per chi fosse reduce dai due prequel, segno che le idee vincenti resistono dignitosamente allo scorrere degli anni. Leggiadra e potente, la danza del principe tra i muri di Babilonia è ora arricchita da nuove movenze sempre più vicine al limite della plausibilità fisica, e coadiuvata dai poteri di manipolazione temporale legati alle sabbie del tempo. Tra un'arrampicata e l'altra capita di inciampare in alcuni enigmi. Si tratta dei soliti rompicapo 'post-*Tomb Raider*' fondati sull'impiego di leve, casse e strumenti tanto complicati quanto totalmente ingiustificati dal contesto. D'altra parte, assolvono comunque la loro funzione ricreativa per merito dell'arguzia di chi li ha concepiti.

Il vero asso nella manica de *I Due Troni* è costituito dall'introduzione di momenti di forte impatto emotivo, capaci di rinfrancare le solite meccaniche della saga. "Quello che mancava ai primi due *PoP* erano degli stacchi nel gameplay", confessò alcuni mesi fa a **Videogiochi** l'executive producer del progetto, **Yannis Mallat** (cfr. **VG**15). Col senno di poi, si può senz'altro dire che avesse ragione. La corsa con le bighe, ma soprattutto gli scontri con alcuni boss di fine livello, aggiungono respiro epico e spettacolarità ad un titolo che rischiava di scivolare nella semplice routine. Le dinamiche di certi confronti, in particolare, sono molto eleganti, arrivando a coinvolgere abilità nel combattimento, doti acrobatiche e tempismo da Quick Time Event. Ma è soprattutto nella brillante e 'psichedelica' scena finale che *I Due Troni* ingrana la quarta, regalando al franchise un finale forse un po' scontato ma ricco di pathos.

E così, tra applausi e qualche fischio, cala il sipario sulla seconda era di *Prince of Persia*. Una trilogia non perfetta dal punto di vista ludico, ma che riesce a divertire e a tratti anche a toccare le giuste corde emozionali. E il suo ultimo capitolo, in questo senso, non fa eccezione.



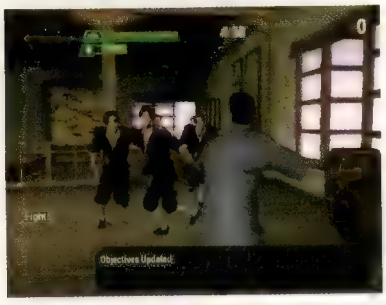


Babilonia offre scorci suggestivi, frutto della perizia con cui sono utilizzati gli accostamenti cromatici e gli effetti di post processing dell'immagine. Si passa dal sole bruciante del meriggio ai toni crepuscolari della sera. Peccato che l'instabilità del frame rate riduca l'impatto visivo del gioco

Voto: Sette su dieci

Matrix: The Path of Neo

Sistema: **PC, PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Atari** Sviluppatore: **Shiny**



A tratti interessante, spesso intelligente e talvolta addirittura esaltante, *Path of Neo* è ciononostante un gioco così confuso e fragile che in pochi sentiranno la voglia di finirlo se non mossi dal macabro desiderio di vedere un cadavere videoludico putrefarsi. La decisione di Shiny di sacrificare poligoni in favore di texture ad alta risoluzione ha prodotto un ibrido di meraviglia e raccapriccio, un esercizio estetico in grado di stupire e deprimere nello spazio di un singolo fotogramma. Il frame rate tracolla con una facilità disarmante, toccando minimi così preoccupanti da temere che da un momento all'altro una pioggia di strani simboli fluorescenti possa invadere lo schermo per preannunciarne l'implosione. La telecamera, inoltre, si sposta con preoccupante casualità, mentre gli attori digitali, sebbene perfettamente motion captured, si integrano a fatica con lo scenario, slittando e incespicando con innaturale leggerezza, come se di fatto si muovessero in una dimensione distorta e invisibile.

Un problema ancora più grave è la mappatura dei comandi sul controller. Per riportare la telecamera alle spalle di Neo è necessario premere R3 piuttosto che l'inutilizzato L3, il che costringe ad accettare preziosi millisecondi di inoffensività mentre il pollice viaggia dai tasti frontali all'analogico destro. Ma questo è il minimo. Per sfoderare le armi è necessario tenere premuto R2, per sparare R1 e se nel mentre si decide di eseguire spettacolari manovre acrobatiche, le dita della mano destra si ritrovano ad artigliare il controller come le zampe di un ragno in pieno rigor mortis. Il modo in cui il gioco tende ad introdurre ogni nuova mossa con nuove combinazioni di nuovi tasti tradisce un certo sadismo, richiedendo un esercizio psicomotorio da guitar freak. Ben presto l'idea di upgradare le prestazioni di Neo non solo non alletta, ma spaventa con la prospettiva di venire istruiti su un'altra mossa ancora. Ironicamente, nel corso del combattimento il gioco si prende la briga di suggerire il prossimo tasto da premere senza tener conto del fatto che, magari, non corrisponda alla mossa che il giocatore vorrebbe eseguire, applicando così un ulteriore strato di confusione al tutto. È davvero un peccato che il sistema di combattimento sia piagato da una tale dispersività dei comandi perché certe mosse sono davvero spettacolari, perfette riproduzioni di quelle eseguite da Neo nel film. Shiny farebbe bene a studiarsi *DMC3*, un gioco offerente il triplo delle mosse usando la metà dei tasti.

Il merito più grande di *Path of Neo* è suggerito dal titolo. Abbandonati Ghost e Niobe alla triste memoria di *Enter the Matrix*, la nuova rilettura di Shiny dell'intera trilogia Wachowski pone ai comandi dell'unico personaggio che conta: Neo, il prescelto che, fatalmente, non fu scelto. Un'attenta cronaca del suo viaggio trascura saggiamente gli eventi che sa di non poter rappresentare adeguatamente ed inventa le avventure consumate fuori dallo schermo inserendole abilmente nello storyboard originale. Quindi si inventa un finale fuori di testa che non verrà svelato in questa sede ma che da solo merita l'acquisto del gioco. Ok, il noleggio.

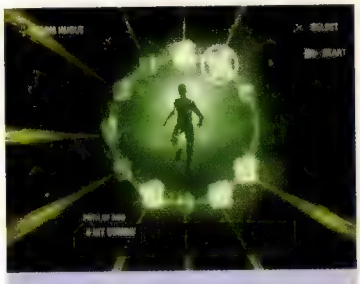
Ciò che ognuno di voi dovrebbe chiedersi è fino a che punto l'eventuale fanatismo per la serie sia sufficiente a sopportare le significative carenze del gioco, il frame rate agghiacciante, la telecamera strafottente, la move list irriverente. Il sistema di combattimento si fa in quattro per fornire al giocatore l'intero repertorio delle abilità di Neo (compresso il bullet dodge), ciononostante riesce a risultare limitato per via della comprensibile propensione da parte del giocatore ad usare le uniche due o tre mosse che vale la pena di ricordare. E quando il titolo si allontana dai territori del picchiaduro per invadere quelli dello stealth (come nella sequenza di fuga dall'ufficio) e dello sparatutto (sparando dalla gatling gun montata sull'elicottero) lo fa con la timidezza tipica del videogioco né carne né pesce. Ma quel finale. Quel finale va visto, anche solo per dimenticare quello del film e andare a letto con un amaro sorriso disegnato sul volto.

Voto: Cinque su dieci

scheda tecnica

4:3	PS2, Xbox
16:9	PS2, Xbox
50/60Hz	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Digital 5.1	Xbox

Le mosse più spettacolari sono quelle che stendono due o tre avversari contemporaneamente. La pressione di un tasto quando i bersagli sono vicini innesca la sequenza del caso

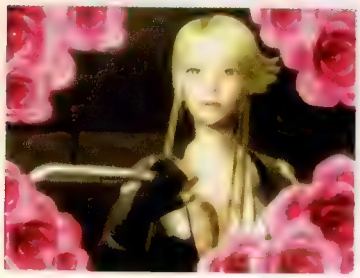


L'eletto

Shiny si è davvero spezzata la schiena per inserire in *Path of Neo* tutto-ma-proprio-tutto quello che Neo è in grado di fare. Fra gli upgrade acquistabili tra una missione e l'altra figurano infatti la 'code vision' (che permette di vedere la matrice nella sua purezza nippobinaria e, incidentalmente, passaggi e nemici nascosti), la telecinesi (che troverà impiego nella risoluzione di qualche puzzle così come per rispedire proiettili al mittente) e ovviamente il bullet time (quando tutto rallenta per spalancare le porte alle mosse più spettacolari). È un vero peccato che tutto questo materiale si regga su deboli fondamenta.

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II



I nodi chiave della narrazione vengono raccontanti attraverso splendide sequenze in computer grafica. Ancora più splendide quando la protagonista è la super sexy assassina ninja Venus

Conquest

Ogni protagonista di *Devil Kings* domina specifiche zone del territorio, dalle quali è possibile accedere a quelle adiacenti per espandere il rispettivo 'impero'. Pertanto il proprio itinerario di guerra, nonché il punto di vista sugli eventi che vi hanno corso, dipende dalla scelta dell'alter ego. Tutti i personaggi 'scartati' sono infatti nemici agli occhi di quello prescelto. Di fatto sono i suoi boss di fine livello. Ciò nonostante, diversamente da *Dynasty Warriors*, si ha l'impressione di lottare per un pezzo di terra non più grande della Puglia e di partecipare ad una storia di ben più modesta caratura.

Devil Kings

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno**

Se la vostra idea di divertimento è martellare a casaccio su due tasti per vedere 'cose' accadere su schermo, *Devil Kings* è il vostro gioco dell'anno perché offre esattamente questo dall'inizio alla fine. Clone spudorato di *Dynasty Warriors* etichettato ad immagine e somiglianza di *Devil May Cry*, il primo intervento di Capcom nel genere dei picchiaduro 'di massa' conosce perfettamente la pochezza ludica della sua fonte di ispirazione, ciò nonostante la copia pedissequamente nella speranza di mimarne anche le performance commerciali.

Le poche modifiche apportate hanno l'aria di essere escamotage atte ad eludere ritorsioni di natura legale piuttosto che il frutto di idee sinceramente votate a proporre qualcosa di nuovo. Ambientato in un universo 'abbastanza fantasy' da prendere le distanze dal contesto storico del titolo Koei, e ciononostante disegnato con uno stile che rimanda esattamente a quel periodo, *Devil Kings* offre tutto quello che ci si può aspettare da un *Dynasty Warriors*: una rosa di (sei e poi dodici) personaggi selezionabili, attacchi a corto e lungo raggio, magnifiche sequenze in computer grafica, barra di caricamento del Super Attacco Devastante, storie intrecciate, punti esperienza, elaborazione ed upgrade dei combattenti, una mappa punteggiata da zone di guerra agente da selettore del 'prossimo livello', nebbia fitta, decine di nemici su schermo contemporaneamente. C'è persino la corsa a cavallo.

Onestamente, in questo compito in classe copiato dal compagno di banco si vede la mano di Capcom. Le animazioni, ad esempio, sono più sofisticate ed aggraziate, gli attacchi spettacolari e il character design tratteggiato da mani esperte. Ma tutto il resto, come direbbe qualcuno, è noia. Ecco una sintesi della partita tipo a *Devil Kings*: picchia, picchia, picchia; corri verso il prossimo gruppo di nemici; picchia, picchia, picchia; corri verso il prossimo gruppo di nemici; picchia, picchia, picchia; bossfight; ripetere. Nel mentre, il livello di difficoltà resta basso durate i 'picchia, picchia, picchia', per poi impennarsi durante il bossfight, la cui barra energetica, malgrado le combo esplosive che subisce, decresce con una tale lentezza da indurre alla resa per sfinimento.

Dove il *Kingdom Under Fire* di Phantagram (e si auspica il prossimo *Ninety-Nine Nights* per 360) ha avuto la brillante idea di avvolgere la meccanica centrale di *Dynasty Warriors* con drappelli di gameplay presi in prestito dagli RTS, in *Devil Kings* l'unica discriminante strategica che preoccupa il giocatore è il momento più indicato per andare a raccogliere le pozioni energetiche rilasciate di tanto in tanto dai nemici sconfitti. Forse l'unica fase che richiede qualche attività cerebrale è quella relativa alla customizzazione del proprio combattente: l'equipaggiamento delle armi e delle armature raccolte sul campo di battaglia (presso apposite ceste) incide sui valori di attacco e difesa, mentre quello di particolari item sortisce vari effetti combinabili, dall'incremento della riserva energetica all'accorciamento del tempo di ricarica dell'attacco speciale, dal boost del coefficiente di attacco o difesa all'assegnazione di punti esperienza supplementari in aggiunta a quelli ottenuti durante la normale carneficina. Nuovi attacchi speciali vengono inoltre accreditati all'aumentare del proprio livello complessivo, e fra questi è necessario scegliere i due che è concesso di portare con sé in battaglia (interessante, a questo proposito, la possibilità di vedere direttamente nella schermata di preparazione un breve filmato illustrativo di ogni attacco prima di decidere se equipaggiarlo o meno).

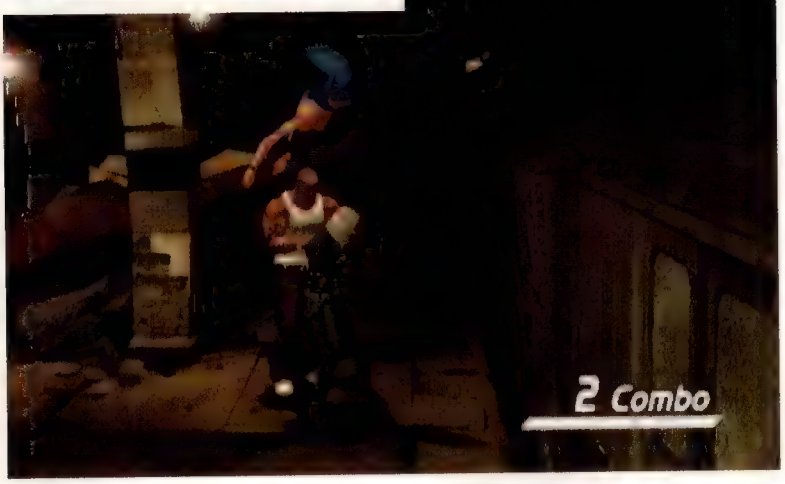
Gli attacchi speciali innescano dirompenti effetti grafici, mentre le animazioni confermano l'abilità dei grafici Capcom. Sicuramente un punto a favore di *Devil Kings* rispetto all'analoga produzione Koei

Ma nonostante questi elementi 'ruolistici', di fatto più utili a personalizzare lo stile di combattimento che ad aumentarne l'efficacia, ciò che conta davvero sul campo di battaglia resta la velocità del martellamento. E se mentre picchiate sul controller riuscite anche a manovrare un'inquadratura che fondamentalmente se ne frega di quello che state facendo, allora *Devil Kings* non è destinato ad annoiarvi per più di 4 o 5 ore. A meno che una masochistica pulsione collezionistica non vi sproni a ripetere il tutto con ogni personaggio disponibile e sbloccabile. In quel caso perdonerete **Videogiochi** se non sa darvi un'indicazione di quanto tempo vi porterà via.

Voto: Cinque su dieci

Urban Reign

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**



L'interazione con gli ambienti è più che soddisfacente: il mobilio si frantuma al contatto violento con i corpi dei lottatori, aggiungendo drammaticità visiva agli scontri. Ostacoli verticali come pareti e cassonetti, inoltre, possono essere utilizzati come rampe per esibirsi in attacchi e prese volanti

Certe volte la soluzione a problemi complessi è di una semplicità disarmante. Come si fa, ad esempio, a far evolvere il genere dei picchiaduro a scorrimento così da renderlo appetibile anche per il pubblico di oggi? Namco ha trovato una possibile risposta: eliminando lo scorrimento e approfondendo la componente picchiaduro. La ricetta della casa di *Tekken*, per quanto possa suonare banale, funziona alla grande. *Urban Reign* propone cento micro-scenari in pieno stile *Final Fight* (il vicolo malfamato, il bar, l'ufficio del Mega-Boss-intergalattico-finale) tenuti insieme da un filo narrativo e vi ambienta violentissime scazzottate tra il protagonista Brad Hawk e una marmaglia di nerboruti teppisti. A partire dalle ambientazioni, passando per il character design e finendo con armi non convenzionali come tubi di ferro e mazze da baseball chiodate, l'intera componente artistico-iconografica è avvolta da un'atmosfera anni '90 che strizza continuamente l'occhio all'immaginario di classici come *Double Dragon* e *Streets of Rage*.

Dove invece *Urban Reign* mostra tutta la sua modernità è nell'efficace sistema di combattimento. I pilastri su cui Namco ha edificato il gameplay sono tre: attacco, presa e schivata. L'uso combinato di queste azioni apre un amplissimo ventaglio di opzioni offensive e difensive. Il susseguirsi di prese, contro-prese, combo e combo breaker non lascia tregua: ogni azione va eseguita badando alle conseguenze, preparandosi a mettere in atto la contromossa più adatta, mentre l'esitazione porta a ritrovarsi inchiodati al muro da una gragnola di bordate. La mancanza di un tasto dedicato alla parata è in questo senso emblematica: non esiste difesa passiva, in quanto l'atto di deflettere un colpo diventa automaticamente il trampolino verso il proprio attacco successivo.

Il sistema di combattimento è ulteriormente approfondito dalla presenza di fattori quali le Special Arts o la possibilità di infliggere danni a parti specifiche del corpo. La gestione delle prime si basa sull'utilizzo di un'apposita barra che si carica progressivamente con i colpi subiti e con le combo eseguite. I poteri speciali si prestano a diversi usi, come amplificare temporaneamente le proprie doti combattive o interrompere gli attacchi concatenati degli avversari. I danni localizzati aggiungono invece malizia alla propria condotta di gara. Ogni lottatore possiede livelli di resistenza differenziati per testa, busto e arti inferiori, e scovare e infierire sul suo punto debole è la via più veloce per eliminarlo. Lo stesso vale anche per il proprio alter ego, naturalmente: ogni missione portata a termine elargisce punti esperienza da investire per incrementare le capacità offensive e difensive del proprio lottatore. Una crescita sbilanciata di quest'ultimo, pertanto, rischia di concedere agli avversari punti deboli di cui approfittare.

Per quanto piacevoli e appaganti possano essere le scazzottate proposte da *Urban Reign*, la presenza di ben cento capitoli ha costretto gli sviluppatori a dover fronteggiare il rischio della ripetitività. Un ostacolo che si è cercato di aggirare mischiando continuamente le carte in tavola. Alcune missioni richiedono di debilitare parti specifiche del corpo degli avversari, altre puntano sulla sfida one-on-one con boss particolarmente ostici. Superato il primo terzo del gioco, inoltre, si viene affiancati da un compagno controllato dall'IA e selezionabile da una lista via via più corposa. Ma la verità è che si continua a giocare avidamente per altri motivi. Ciò che appassiona è il tasso di sfida e la necessità di mettersi in gioco continuamente, imparando e crescendo. Non esistono mosse inutili o scorciatoie: ogni avversario fa storia a sé, e solo lo studio di una strategia efficace porta a risultati soddisfacenti.

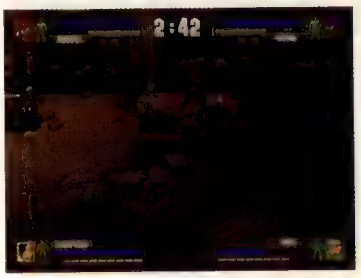
Urban Reign non riesce tuttavia a compiere quel salto di qualità che gli permetta di raggiungere vette di eccellenza. Il complesso sistema di contromosse non scongiura del tutto l'abuso di juggle, e la telecamera tende spesso a nascondere alcuni avversari dal campo visivo. Ma la convincente fisicità degli scontri e la gratificante curva di apprendimento non lasciano scampo: viene davvero voglia di provare ancora una volta a sfondare il cranio di quel maledetto bestione 'a tre ante', anche se i polpastrelli fanno male, i tendini bruciano e le pareti del salotto sono punteggiate dalla vernice nera del DualShock2. E se in un videogioco la sconfitta avvince il giocatore piuttosto che allontanarlo, significa che è stato fatto un lavoro di tutto rispetto.

Voto: Sette su dieci

4:3
16:9

Stereo
Dolby Pro Logic II

4



Il multiplayer soffre in misura minore dei problemi di visuale grazie alla presenza di una telecamera virtuale pronta ad allontanarsi dall'azione per inquadrare contemporaneamente tutti i contendenti. Viene da chiedersi come mai non sia stata fatta la stessa scelta nella modalità single player

Altrimenti ci arrabbiamo

Le missioni in cui si combatte fianco a fianco con un compagno diversificano l'azione, donandole al contempo maggiore respiro strategico. Innanzitutto, è necessario affidarsi al partner più adatto in relazione alle caratteristiche degli avversari. Una volta in azione è possibile scegliere se restare uniti e mettere in atto attacchi combinati, o dividersi, così da frammentare le forze nemiche. La pressione del tasto R2 in congiunzione con quelli frontali permette di comunicare con la propria spalla, chiedendole supporto o allungandole un'arma nel caso fosse in difficoltà. È altresì possibile passare ai comandi di uno o dell'altro lottatore in tempo reale.

4:3	PS2, Xbox
Scan. progressiva (480p)	Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox

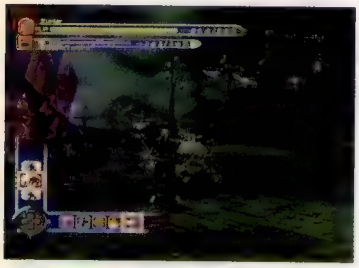
Castlevania: Curse of Darkness

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **interno**

Curse of Darkness rappresenta l'ultima tappa di un viaggio intrapreso dalla serie *Castlevania* in direzione del rinnovamento, ma come *Lament of Innocence* prima di lui, denuncia il malessere e le problematiche riferibili alla transizione dal modello originale ad un contesto tridimensionale. Non sorprende dunque il ricorso a *Symphony of the Night* come principale fonte d'ispirazione. È come se Konami avesse voluto puntare sul sicuro, affidandosi alle qualità di quello che è forse l'episodio più amato dai fan così da non incappare, per una distorta proprietà transitiva, nelle critiche ricevute in passato.

Si comincia dal canuto mezzo demone che ne è protagonista. Hector, al pari di Alucard, si ribella a Dracula per seguire la strada del bene. Come Alucard, è in grado di maneggiare armi di vario genere: che siano spade, asce, martelli o lance non fa alcuna differenza per lui che sa adeguarsi a ciascuno strumento con eguale disinvoltura. Sebbene tanta varietà si ripercuota sulle traiettorie e i tempi dei singoli colpi eseguibili, distratte pressioni del tasto di attacco è tutto ciò di cui Hector ha bisogno per esibirsi nelle combo più distruttive. Non c'è ovviamente niente di deprecabile nella volontà di offrire un sistema di combattimento estremamente accessibile, ma *God of War* ha mostrato come fruibilità e spessore possano coniugarsi senza che l'una penalizzi l'altra. Nei combattimenti di *COD* di profondità ce n'è poca e di strategia ancora meno, il che schiaccia la bagarre in una dimensione sottovuoto esile come un foglio di carta, seppure godereccia nella sua intensità. Il rapido incedere dell'azione trasporta infatti la discreta ostilità dei pattern comportamentali nemici sull'onda di quella frenesia necessaria a compensare, almeno in parte, le carenze strategiche del combattimento.

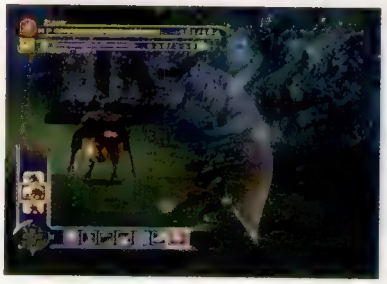
Livello dopo livello, la forza di Hector cresce sulla scorta dei punti esperienza accumulati affermando il proprio dominio su ambienti appiattiti da un level design elementare. Il miglioramento rispetto a *Lament of Innocence* è innegabile (alcune zone si estendono ora anche in altezza), ma il loro attraversamento continua a restituire l'asfissiante impressione di trovarsi all'interno di costruzioni Lego quasi indistinguibili l'una dall'altra se non per la forma. Ora ci si trova in quello rettangolare, seguirà quello a forma di zeta, poi un quadrato e così via. Escludendo sporadiche eccezioni, questo si ripete ottusamente dalla prima all'ultima delle sezioni di gioco.

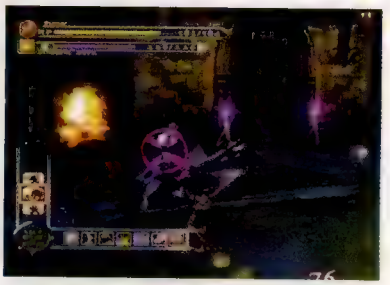


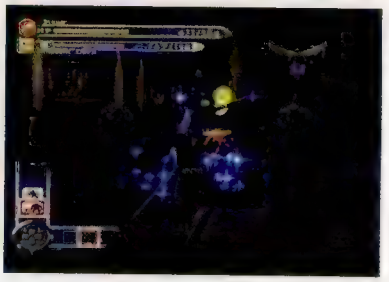
L'equipaggiamento viene fabbricato da Hector stesso combinando i materiali rilasciati dai nemici abbattuti. Tanto più rari sono gli elementi richiesti, tanto più efficace sarà l'arma ottenuta

Alimentazione controllata

L'evoluzione di un Innocent Devil non dipende esclusivamente dai punti esperienza accumulati. In accordo al tipo di arma che li ha sconfitti, i nemici rilasciano gemme che l'ID raccoglie per servirsene come elemento nutritivo. In seguito all'accumulo di precise quantità, il compagno di ventura si trasforma in una nuova e più potente creatura conformemente al tipo di alimentazione ricevuta, dotata di esclusivi poteri speciali. A fronte di un determinato numero di nemici abbattuti, ogni ID rilascia una copia del se stesso primitivo consentendo ad Hector di allevare più esemplari della stessa specie al fine di sfruttare le qualità possedute da ciascuna branca evolutiva. Questo genere di sperimentazione è essenziale per poter esplorare al 100% tutte le ambientazioni del gioco.







Il giocatore modifica in tempo reale il comportamento degli Innocent Devil con rapide pressioni della croce direzionale. Tre le alternative possibili: 'Command' innesca la collaborazione tra CPU e utente, 'Auto' ordina all'ID di provvedere a se stesso e 'Guard' di seguire passivamente il suo padrone

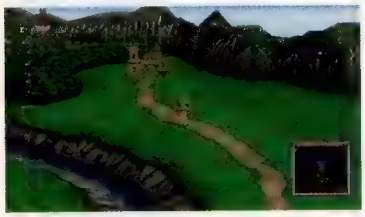
Questo problema è inoltre all'origine di un precedente anomalo per la serie: l'inesistenza di fasi platform. L'elemento esplorativo si esprime mediante l'intervento degli Innocent Devil, demoni invocati liberamente dal giocatore in base alle necessità. Evoluzioni dei Familiar impiegati in *Symphony of The Night*, tali entità condividono l'esperienza ottenuta sostenendo Hector nel corso dei tafferugli. In tal modo maturano abilità che occasionalmente devono essere impiegate per guadagnare l'accesso a zone inizialmente precluse. Nelle già rare occasioni in cui non sia il gioco stesso a premurarsi di istruire dettagliatamente il giocatore su come procedere, la banalità degli ostacoli rende per giunta sempre palese quale potere impiegare per averne ragione, defraudando l'avventura dei contenuti enigmatici che in superficie mostra di possedere.

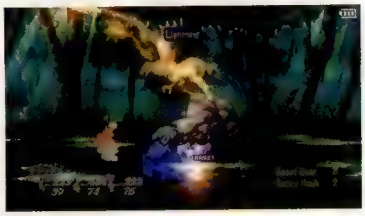
Sembra davvero una maledizione quella che colpisce *Castlevania* quando si addentra nei tortuosi territori delle tre dimensioni. Ma non è ricorrendo agli effetti di un sortilegio che si spiegano i modesti risultati ottenuti, così come **Videogiochi** non crede ad una presunta idiosincrasia della serie con la solidità del 3D. In *Mario* e *Metroid* lo spostamento prospettico non solo non ha causato alcuna vertigine, ma è stato anzi sfruttato per ridefinire i rispettivi generi di appartenenza. Dal tentativo non riuscito di rottura con gli schemi già noti emana lo straniamento profondo di una serie che trascende il modello da cui deriva solo in apparenza, senza approdare ad uno frutto dell'incondizionata autonomia di scelta. Quella stessa emancipazione che ha reso grandi *Super Mario 64* e *Metroid Prime*.

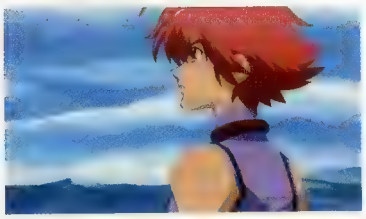
Voto: Sei su dieci

Tales of Eternia

Sistema: **PSP** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Namco**

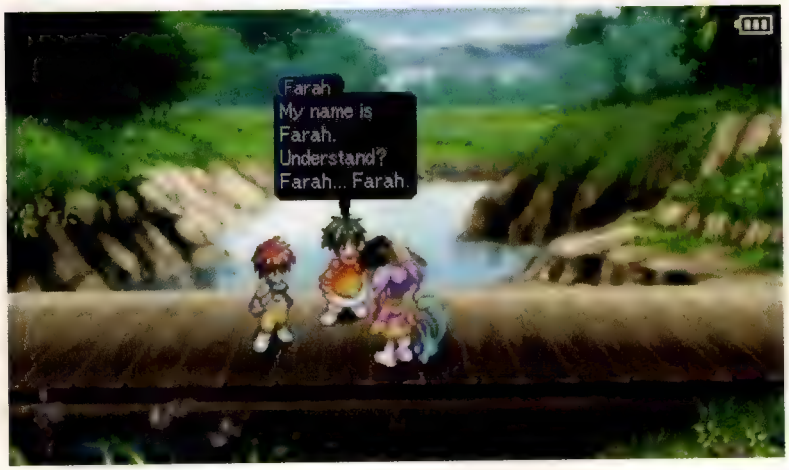






Uscito poco dopo il lancio giapponese di PSP nel dicembre del 2004, *Tales of Eternia* approda finalmente in Europa grazie all'intervento di Ubisoft. Ma in realtà non c'è voluto solo un anno per vedere l'RPG Namco affacciarsi sul Vecchio Continente. Ce ne sono voluti cinque. *Tales of Eternia* è infatti la conversione praticamente pedissequa di *Tales of Destiny 2* per PSone, gioco di ruolo a tutto sprite in barba alla rivoluzione *Final Fantasy VII* pubblicato in Giappone nel 2000, in America nel 2001, e mai giunto ufficialmente nel terzo mondo del mercato videoludico. Si tratta, in altre parole, di un retrogame resuscitato su PSP. Una rarità sui canali di distribuzione ufficiali.

Tales of Destiny 2 non raccontava una storia particolarmente originale nel 2000, figurarsi oggi, nell'era di *Dragon Quest VIII*. Sul pianeta Inferia, durante il routinario vagabondaggio al di fuori della propria cittadella, i due amici di infanzia Reid e Farrah scoprono una misteriosa ragazza dai capelli viola letteralmente caduta dal cielo. Nonostante l'ovvia barriera linguistica, presto si scopre che l'aliena si chiama Meredy e che viene dal pianeta Celestia, incidentalmente in rotta di collisione con Inferia. Meredy è qui per evitare la "grande caduta", impresa che abbisogna di una serie di creature spirituali elementali. I tre si uniscono per andarle a cercare, incrociandosi con vecchi amici e nuovi compagni d'avventura lungo il cammino.



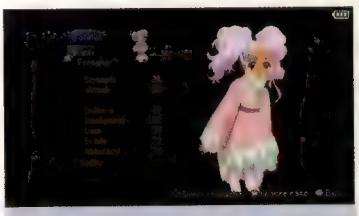
Strutturalmente simile agli RPG della sua epoca (e di quella ancora precedente), *Tales of Destiny 2* si distingueva per il particolare sistema di combattimento in real time denominato Linear Motion Battle. Sullo sfondo di uno scenario 2D a scorrimento orizzontale, il giocatore controllava direttamente il capobanda Reid, spostandolo a destra o a sinistra per eseguire attacchi fisici o magici a danni dei nemici in arrivo da una o entrambe le direzioni. Gli altri membri del party erano governati dalle rispettive intelligenze artificiali, le cui priorità potevano essere modificate dal giocatore attraverso un apposito menu. Quest'ultimo permetteva di modificare le strategie dell'IA e di regolarne i livelli di aggressività, una procedura non troppo complessa ma esigente in termini di equilibrio. Lanciare il party all'attacco sfrenato poteva compromettere le riserve energetiche. Tenerlo nelle retrovie significava rischiare la morte. Quando non combatteva, il trio vagava per i villaggi di un overworld 'tridimensionale' (parola grossa per dire 'un piano orizzontate ruotabile') incrociando nemici con cadenza casuale, si trastullava con i 'Greater Craymels' per ricavare dalla loro miscela nuove abilità o ancora si dava alla cottura di piatti dagli 'effetti speciali' (incremento dell'HP, disintossicazione da veleni e quant'altro) nel rispetto di un ricettario tramandato dal misterioso figuro Wonder Chef.

Tutto questo ritorna con *Tales of Eternia* per PSP. Paro paro. Il gameplay è identico, l'estetica anche. Sinceramente non dispiace portarselo in giro nel taschino per tirarlo fuori il tempo sufficiente a compiere un altro passo verso la fine di una lunga avventura (la versione originale occupava ben 3 CD e tutto ciò che c'era è adesso su un solo UMD) o per dedicarsi ad uno dei numerosi mini-game proposti. I dialoghi principali sono integralmente parlati (il che su PSP lo fa apparire più hi-tech di quanto non sia) mentre la grafica è stata rispolverata e 'adattata' al rapporto 16:9, ma lo scrolling dei ricchi scenari 2D non è fluidissimo. In compenso il ghosting è praticamente assente, offrendosi all'occhio critico solo sporadicamente durante le splendide sequenze anime. Il testo dei baloon è perfettamente leggibile e i tempi di caricamento rapidissimi.

Ironicamente, sebbene all'epoca della sua uscita originaria l'ostinazione dell'RPG Namco a non voler abbracciare gli spigolosi profili del 3D venne da alcuni interpretata come un'offesa al buon nome dell'evoluzione estetica, oggi *Tales of Eternia* piace su PSP proprio perché il suo 2D ne fa un meraviglioso quadretto animato portatile. E consuma anche pochissima energia. È questo il genere di produzione di cui il portatile Sony ha bisogno. Gimme more.

Voto: Otto su dieci

Consapevole del displacere che può arrecare l'esaurimento della batteria, *Tales of Eternia* riporta l'indicatore del livello energetico nell'angolo in alto a destra dello schermo



Nippo-style

Aspetto e organizzazione di menu e sottomenu sono semplicemente perfetti, rendendo la consultazione di inventari e statistiche questione di secondi. La valutazione delle modifiche che si intendono apportare all'equipaggiamento è supportata dall'utilissima, eppure non sempre implementata dagli RPG moderni, comparazione automatica dei valori di ciò che si possiede e ciò con cui si intende sostituirlo. Malgrado la sua età, *Tales of Eternia* è veloce, semplice e delizioso su PSP. È inoltre uno dei pochi RPG di scuola giapponese attualmente disponibili per il sistema.

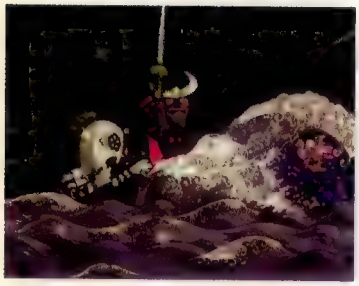
Video
4:3

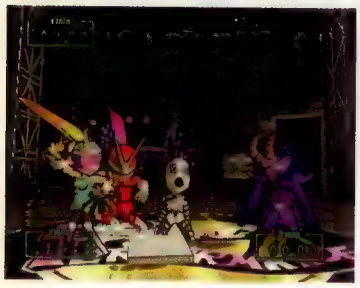
Audio
Stereo

Giocatori
4

Viewtiful Joe Red Hot Rumble

Sistema: **GameCube** Versione: **Americana** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Clover Studios**





Avanzare lungo lo Story Mode non è impossibile, ma *Viewtiful Joe: Red Hot Rumble* presenta anche una buona dose di missioni extra

Amici e nemici

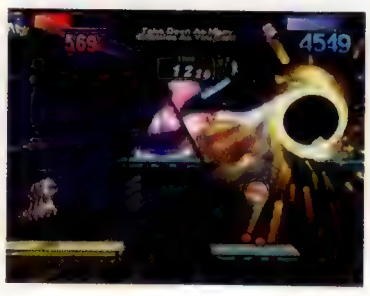
Oltre allo Story Mode, *Red Hot Rumble* propone una modalità di gioco alternativa incentrata sugli scontri in multiplayer. Questi combattimenti sono quelli che rimandano in maniera più diretta a *Smash Bros. Melee*, pur non potendo vantarne la profondità del sistema di combattimento. Un altro aspetto che vede l'isterico beat'em up di Nintendo decisamente superiore è quello legato alla varietà di situazioni, data più che altro dal numero di combattenti tra cui è possibile scegliere il proprio. Resta il fatto che *Red Hot Rumble* funziona anche come party game, sebbene ci si diverta più per l'ovvia cacofonia di improperi e di maledizioni che colora gli scontri, piuttosto che per meriti ludici propriamente detti.

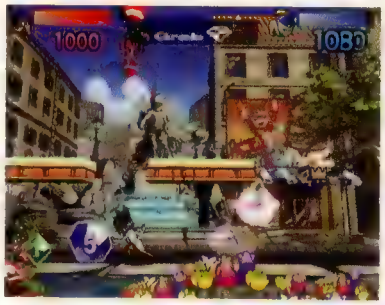
Nell'attesa del promettente *Okami*, questo nuovo episodio della serie *Viewtiful Joe* è senza dubbio un motivo in più per voler bene a Clover Studios, se non altro perché porta a compimento un percorso che nel giro di pochi anni ha fatto di un personaggio decisamente improbabile una vera e propria icona pop, protagonista assoluta non solo di una manciata di videogiochi old school, ma anche di una brillante serie animata (attualmente ancora confinata in Giappone).

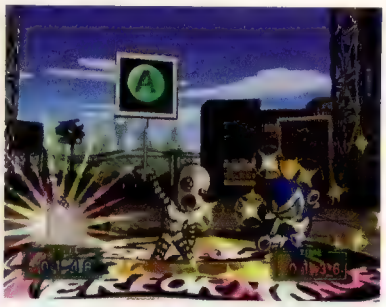
Il merito del successo di *Viewtiful Joe* può in parte essere attribuito ad un lavoro di character design assolutamente riuscito, capace di tratteggiare una manciata di personaggi al tempo stesso mostruosi e adorabili. Nei primi due episodi della serie regolare, pubblicati su GameCube e PlayStation2, questi loschi figuri erano protagonisti di scontri e baruffe combattute su un palcoscenico che rimandava a quello dei classici beat'em up a scorrimento, rinnovato da un impianto grafico sopra le righe e da una meccanica di gioco capace di titillare l'ingegno. *Viewtiful Joe: Red Hot Rumble* si propone invece in maniera assai diversa.

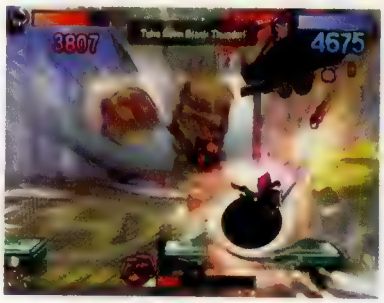
Abbandonate momentaneamente le missioni dei primi due episodi, il prode Joe si ritrova coinvolto in una serie di scontri costruiti tenendo bene a mente l'impostazione di uno dei beat'em up più esplosivi degli ultimi anni, ovvero *Smash Bros. Melee*. Il mondo di *Viewtiful Joe* ancora non può contare su un numero di personaggi pari a quello fuggito dagli uffici di Nintendo, e di conseguenza la scelta dei brutti ceffi chiamati a combattersi è per forza di cose piuttosto limitata. Inizialmente sono solo sei gli eroi di cui si potrà decidere di vestire gli acrilici panni (Viewtiful Joe, Silvia, Captain Blue, Captain Blue Jr, Alastor e Jet Black), ciascuno contraddistinto da specifici set di mosse, abilità speciali e attacchi supplementari. I tempi di reazione ad ogni comando sono praticamente perfetti e, più in generale, il sistema di combattimento funziona decisamente bene.

Ma ancora più di quest'ultimo è la varietà delle situazioni di gioco a convincere pienamente. Ogni livello è infatti suddiviso in diverse scene dalla marcata impostazione cinematografica, e l'obbiettivo del giocatore è quello di superarle sconfiggendo i propri avversari diretti in una sequenza di sfide assolutamente deliranti. Alcune di queste prevedono il fracassamento sistematico di dozzine di vasi di fiori in caduta libera dall'alto, altre vogliono invece i









Assieme alla veste grafica, è la colonna sonora a garantire una perenne confusione. Le musiche di sottofondo, mischiate alle voci dei protagonisti, fanno di ogni partita una terribile festa in discoteca

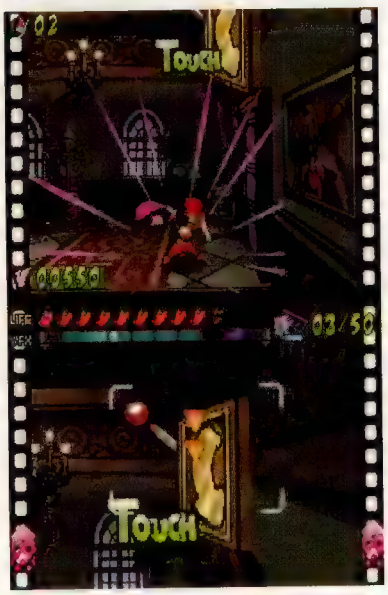
protagonisti votati al recupero di gemme preziose sparpagliate tra le nuvole. Insomma, lo scontro fisico con gli avversari ogni tanto passa quasi in secondo piano, per poi ritornare sotto le luci dei riflettori in determinate situazioni, ovvero durante le cinque diverse VFX Battle. Queste fasi prendono il via quando uno dei protagonisti si ritrova tra le mani uno specifico bonus, e vedono gli eroi sfidarsi ora in un martellamento intensivo dei tasti del controller, ora in una battaglia basata sui tempi di reazione. La vittoria in questi scontri è di fatto di importanza fondamentale per il risultato finale, che viene calcolato a fine livello. I bonus che danno il via alla VFX Battle non sono comunque gli unici ad invadere lo schermo a getto continuo, visto che praticamente in ogni momento è possibile raccogliere determinate icone che danno accesso sia a quei classici poteri che hanno reso celebre Joe (ovvero Slow e Mach Speed) che ad un paio di nuovi trucchetti (ovvero uno Zoom rinnovato e l'inquietante Sound Effect).

Affrontato in single player, *RHR* è un inno alla frenesia calcolata, alla confusione ragionata e all'entropia più isterica. Riuscire a decodificare quello che accade sullo schermo, nel bel mezzo di esplosioni di colore e abbagli psichedelici è un vero gioco nel gioco. Un gioco che rinnova la tradizione di Clover e che conferma Joe come un eroe frivolo e sciocco. A cui è impossibile non voler bene.

Voto: Sette su dieci

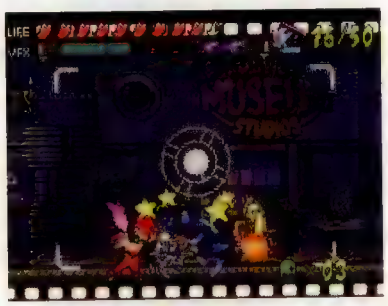
Viewtiful Joe Double Trouble

Sistema: **NDS** Versione: **Americana** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Clover Studios**



Il manuale d'istruzioni di *Double Trouble* non potrebbe essere più sibillino quando, nelle ultime pagine, si prende la briga di raccomandare ai giocatori di non pensare ai poteri VFX in termini semplici e lineari. Come per i primi due episodi sviluppati per GameCube e PlayStation2, anche questa volta sono gli enigmi appoggiati alla capacità di Joe di manipolare tempo e immagini a rendere *Double Trouble* qualcosa di speciale. Nemmeno a dirlo, le stravaganti abilità del protagonista questa volta sfruttano le caratteristiche hardware di Nintendo DS, tenendo ben presenti sia le possibilità offerte dai due schermi, sia le opportunità aperte dal touch screen.

Sui due display, in ogni momento di gioco, è possibile seguire l'azione vera e propria. Lo schermo inferiore concede spazio ad una visuale che replica con estrema fedeltà quella delle edizioni domestiche, mentre il display più alto ospita uno zoom ora sul protagonista, ora su determinati elementi del fondale. I due schermi, però, possono essere scambiati tra di loro in ogni istante, appoggiando il dito sul touch screen e trascinandolo verso il basso. Questa abilità di portare la visuale ravvicinata sul display inferiore, chiamata nel corso del gioco Slide VFX, è una di quelle che rendono gli enigmi di *Double Trouble* parecchio ingegnosi. Basta un attimo per spostare sul touch screen un minuscolo tastierino numerico che Joe proprio non è in grado di utilizzare, e dopo aver scambiato le visuali dei due schermi basta ancora meno per digitare un determinato codice con le proprie dita. Anche alcuni avversari possono essere 'schiacciati' con un semplice tocco, fornendo al potere Slide VFX parecchie opportunità giocose.



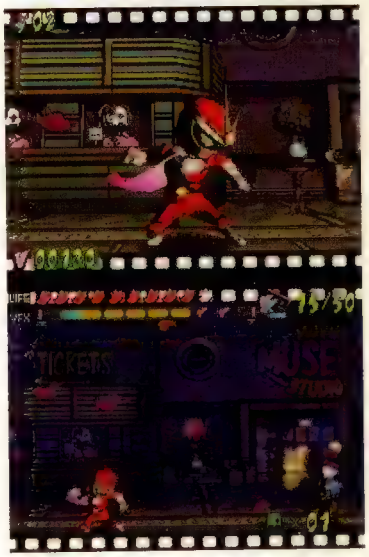
Un'altra delle abilità di Joe che richiede gli straordinari a Nintendo DS è quella battezzata Split VFX. In questo caso si agisce esclusivamente sul touch screen, tagliando orizzontalmente in due l'immagine che può poi essere traslata verso destra o verso sinistra. Con un elementare movimento diventa quindi immediato spostare idranti altrimenti ancorati al terreno, così da portarli proprio sotto alle balconate di un edificio in fiamme. Anche il nuovo potere Scratch VFX si appoggia all'abuso del touch screen, dando a Joe la possibilità di scuotere lo schermo per risolvere specifici enigmi e per far piombare sugli avversari elementi del fondale. L'eroe di Clover, ovviamente, sposa tutte queste abilità ai suoi poteri più classici (come quello di rallentare il tempo, per esempio), e di fatto *Double Trouble* funziona proprio perché la sperimentazione diventa ben presto indispensabile per superare i livelli di gioco.

Purtroppo il sistema di controllo, che costringe ad un uso assai intensivo dei tasti dorsali, di quelli frontali e del touch screen si rivela scomodo e, in parte, addirittura impreciso. Attivare erroneamente un potere piuttosto che l'altro, soprattutto quando ci si affida al touch screen, è fin troppo facile, in particolare nel bel mezzo degli scontri con gli avversari. Questi scontri, assieme agli ingegnosi enigmi architettati dai game designer di Clover, erano di fatto il punto di forza delle edizioni domestiche. Il profondo sistema di combattimento di *Double Trouble* funziona bene, ma pecca parzialmente in intensità. Gli ovvi limiti hardware di Nintendo DS hanno di fatto dimezzato la velocità degli scontri, limitando inoltre gran parte delle gloriose baruffe delle versioni domestiche a ovvi scambi di colpi tra pochi (ma indiavolati) folli in costume.

Insomma, Clover ha senza dubbio sfruttato in maniera ingegnosa il touch screen di Nintendo DS, utilizzandolo per rinfrescare una meccanica di gioco che alcuni avevano già trovato troppo scontata nel secondo episodio. Ma, nel contempo, Atsushi Inaba e soci si sono visti costretti a lavorare su una macchina troppo piccola per le folli peripezie di Joe. L'esordio di Clover su DS non è quindi uno di quelli con il botto, eppure *Double Trouble* rimane senza dubbio uno dei picchiaduro a scorrimento più eclettici, fantasiosi e spericolati in circolazione. Per i fan della serie, insomma, non ci sono buoni motivi per resistere alla tentazione di indossare (per l'ennesima volta) l'acrilico costume di Joe.

Voto: Sette su dieci

Il ritmo degli scontri è decisamente più lento rispetto agli episodi passati. L'impressione è che *DT* sia più incentrato sulla risoluzione di puzzle ed enigmi che su selvaggi combattimenti corpo a corpo



I limiti hardware di Nintendo DS si fanno sentire in *Double Trouble*. Le ridotte dimensioni dei due schermi, in particolare, mal si prestano ad una resa soddisfacente dello spigoloso stile grafico

Tempo di saldi

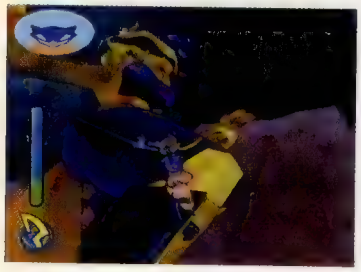
La struttura di gioco di *Double Trouble* replica fedelmente quella dei primi due episodi della serie (il che vuol dire che non ha nulla a che vedere con quella di *Red Hot Rumble*). Al termine di ognuna delle scene che scandiscono l'evolversi di un livello è concessa a Joe la possibilità di registrare i propri progressi (abusando di ben nove slot di salvataggio) e di fermarsi a fare compere nell'ormai ovvio Superstore. Come da tradizione, questa sezione permette di personalizzare in maniera piuttosto netta il proprio stile di combattimento, così da renderlo sempre più vicino alla perfezione fatta stile.

4:3

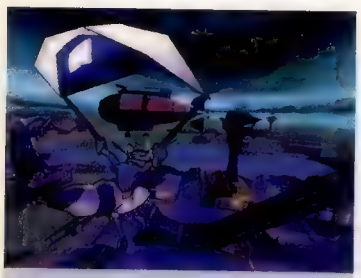
Stereo
Surround

Split-screen 2

Supporto headset USB
Supporto occhiali '3D'



La natura multi-evento di *Sly 3* ha permesso agli sviluppatori di disseminare la propria opera di citazioni e riferimenti ad altri titoli celebri. Nella sequenza ritratta in foto Sly è impegnato a scalare una colossale Carmelita. A quanto pare, *Shadow of the Colossus* ha fatto proseliti



Sly rossoblu

La confezione di *Sly 3* include un paio di buffi occhiali dalle lenti blu e rossa a forma di mascherina ladresca da indossare durante le prove che prevedono l'utilizzo di tale 'periferica'. I risultati sono altalenanti: la sensazione di profondità non è sempre resa efficacemente e, in livelli come quello ad ambientazione aeronautica, collimare i velivoli in modalità 3D è addirittura più difficile che in quella standard. Il limite principale è comunque fisico. Sono sufficienti pochi minuti passati dietro alle lenti per affaticare oltremodo gli occhi. Del resto se questo gadget è caduto nell'oblio subito dopo la sua introduzione, avvenuta ormai parecchi anni fa, un motivo ci deve pur essere.

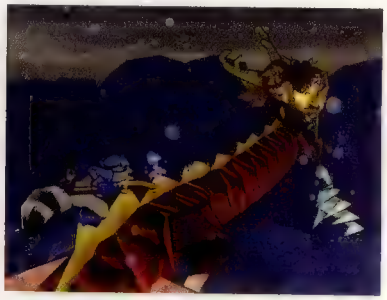
Sly 3: L'onore dei Ladri

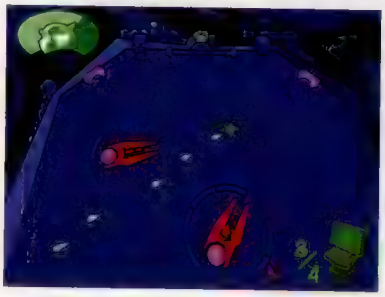
Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Sucker Punch**

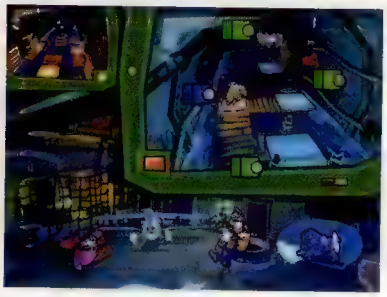
Sucker Punch può a buon diritto essere riconosciuta come la Insomniac (o la Naughty Dog) del pubblico pre-adolescenziale. Mentre i titoli con protagonisti Ratchet e Jak presentano meccaniche e ambientazioni pensate (anche) per un pubblico più maturo, le avventure di Sly sono senza dubbio dedicate a videogiocatori giovanissimi. Lo si capisce prima di tutto dalle differenze in ambito di character design. La banda di ladri antropomorfi è coloratissima e disegnata con uno stile fanciullesco, e può tranquillamente rivaleggiare in quanto a simpatia e appeal con le produzioni Nintendo o Disney. Giunti ormai al terzo episodio, Sly, Bentley e Murray godono di una personalità ben definita, e il fatto che ogni titolo presenti elementi di continuità narrativa con quelli precedenti dona ulteriore coerenza all'universo immaginario creato dagli sviluppatori americani. Un mondo fatto di colori pastello e perfetti accostamenti cromatici, esaltati da un uso impeccabile della ormai inflazionatissima tecnica del cel-shading. Una prova magistrale sia a livello artistico che tecnico, in quanto i limiti tecnologici dell'hardware sono stati tramutati in peculiarità stilistiche attraverso il disegno stilizzato dei personaggi e l'uso di texture sgargianti anche se monocromatiche.

Nonostante la natura cartoonesca di Sly e compagni, *L'onore dei Ladri* rimane pur sempre un'opera interattiva. Da questo punto di vista non molto è cambiato rispetto al precedente episodio. Ancora una volta le missioni sono raggruppate all'interno di macro-ambientazioni liberamente esplorabili e inserite in uno strampalato contesto narrativo teso a giustificare lo sbalzo repentino tra meccaniche ludiche molto diversificate. Si passa con estrema disinvoltura dal gioco di piattaforme alle missioni stealth, dalla simulazione di guida al puzzle game e allo sparatutto. Impossibile fare un elenco esaustivo di quanto proposto, semplicemente perché i designer di Sucker Punch si sono sbizzarriti nel rileggere quasi ogni genere ludico di stampo arcade. Una direzione già intrapresa nel prequel, ma qui portata alle estreme conseguenze, grazie anche alla presenza di nuovi personaggi che vanno ad aggiungersi al classico terzetto di criminali da strapazzo.

Ricalcando la struttura di film come 'Ocean's Eleven', la banda di Sly raccoglie nel corso del gioco nuovi componenti, ognuno dei quali porta in dote al gameplay dinamiche di gioco peculiari. Carmelita, la poliziotta nemica-amica di Sly, è protagonista di sezioni sparatutto in terza persona, mentre il guru australiano può sfruttare i suoi poteri telepatici per controllare temporaneamente i corpi dei nemici. Il fatto che ogni missione debba per forza essere intrapresa con un determinato personaggio, tuttavia, lascia il potenziale insito in una simile varietà completamente inespresso. Ogni situazione è pensata per una specifica abilità, per cui rimangono ben pochi margini di libertà all'azione del giocatore.







Per la prima volta nella serie è presente una modalità multiplayer. Alcune sezioni dell'avventura sono state riadattate per la fruizione a due giocatori. Una delle più gradevoli è rappresentata da uno sparatutto 2D in cui si controlla la propria navicella con lo stick sinistro e si direziona lo sparo con quello destro

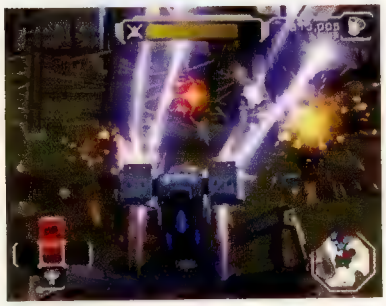
Con l'escamotage rappresentato dall'allargamento del party è stato superato uno dei limiti del secondo episodio, afflitto sulla lunga distanza da una certa ripetitività in quanto a tipologie di prove proposte. Ciò che rimane invariato, al contrario, è il senso di disomogeneità complessiva. Vi è un'abbondanza di variazioni sul tema, ma quello che manca è proprio un tema che le accomuni. L'anima platform che caratterizzava il primo episodio è ormai uno sbiadito ricordo, e per quanto sia da ammirare la capacità degli sviluppatori di trasformare in gameplay ogni tipo di situazione, si avverte la mancanza di meccaniche un minimo articolate. Il giocatore non è mai chiamato ad approfondire le sue competenze, sballottato com'è da un genere videoludico all'altro. Tutti gradevoli, ma altrettanto superficiali nella realizzazione.

Qualche anno fa la stampa specializzata bollava i giochi facili e di scarso interesse come "il regalo perfetto per il vostro fratellino". *Sly 3* offre un intrattenimento basico e derivativo, ma non è affatto un prodotto mediocre. Semplicemente, è pensato per un pubblico poco impegnato, al di là della sua età anagrafica. Da questo punto di vista, *L'onore dei Ladri* centra l'obiettivo in pieno. L'importante, prima di avvicinarvisi, è avere bene in mente cosa si stia cercando.

Voto: Sei su dieci

Ratchet: Gladiator

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Insomniac Games**



Già il fatto che il metodo di controllo in stile FPS sia impostato di default rappresenta un chiaro indizio circa la natura del quarto episodio di *Ratchet & Clank*. La vena esplorativa e piattaformica del franchise, affievolitasi progressivamente edizione dopo edizione, è stata ormai definitivamente archiviata. Non solo: il robottino Clank sta ora a Ratchet come Otacon a Solid Snake. Le sezioni a lui dedicate nei precedenti titoli, ed incentrate su blande meccaniche da puzzle solving, sono ora sparite, ed il suo unico compito è quello di fornire supporto via radio nel corso dell'azione. Più in generale, Insomniac ha preso a picconate e buttato nell'inceneritore qualsiasi elemento del gameplay che non facesse rima con piombo, sparatorie e furia distruttrice. Il risultato è *Ratchet: Gladiator*.

La storia si inserisce nel continuum narrativo della saga subito dopo l'epilogo dell'avventura precedente. Freschi di vittoria sull'esercito del Dottor Nefarious, i due eroi vengono catturati da un produttore televisivo senza scrupoli e costretti a prendere parte ad una violenta competizione televisiva. Ogni puntata dello show è ambientata in un differente pianeta-arena, all'interno del quale Ratchet è chiamato a fronteggiare ondate via via più numerose di droidi e mezzi bellici assortiti. Il pretesto narrativo è stato sfruttato per offrire missioni brevi e sincopate e quanto perso in esplorazione è stato guadagnato in immediatezza: il gameplay di *Gladiator* si presta alla fruizione mordi e fuggi e alla ripetizione di prove a livelli di difficoltà più elevata per il semplice gusto di ritoccare i primati personali o di arricchire il proprio conto in banca.

Il posto lasciato vacante da Clank è ora occupato da due bot da combattimento che assistono il protagonista sui campi di battaglia. Normalmente è l'IA che si cura di gestirli affinché reagiscano al nemico e offrano fuoco di supporto. Spetta al giocatore, invece, il compito di impartirvi comandi specifici, come l'attivazione di interruttori, l'utilizzo di smart bomb o il lancio di granate elettromagnetiche (indispensabili per abbattere gli scudi energetici di certe postazioni mitragliatrici).

Ma come da tradizione per la serie, è la folle varietà delle armi l'indiscussa protagonista. Piuttosto che allargare ulteriormente il bouquet di ordigni a disposizione, Insomniac ha preferito ridurne leggermente il numero e approfondirne l'aspetto evolutivo e gestionale. Le modifiche di tipo Alpha, sbloccabili con il semplice utilizzo dell'arma stessa, incrementano valori come potenza, precisione e velocità di fuoco. Gli upgrade Omega, acquistabili negli appositi chioschi, arricchiscono i propri proiettili di pittoreschi effetti extra, per esempio il congelamento del nemico o la trasformazione dello stesso in un mammifero esplosivo. La gestione incrociata di armi e modifiche dona ulteriore spessore ad un gioco già di per sé affatto superficiale. Sebbene l'IA avversaria non possa dirsi paragonabile a quella degli sparatutto più 'seri', la diversificazione comportamentale che caratterizza i propri nemici costringe ad un uso ragionato delle armi a disposizione. Ed è proprio questo equilibrio tra disimpegno e intelligenza tattica che fa decollare *Gladiator*. Perché in fondo non si fa che vomitare piombo su piombo contro schiere di robot, ma ogni scontro a fuoco è un'esperienza nuova, un processo di rigenerazione del divertimento tanto semplice quanto prodigioso.

Sebbene in un primo momento possa suonare assurdo, giocando a *Gladiator* si ha la sensazione di trovarsi di fronte ad una versione scanzonata di *Halo 2*. La presenza di un'articolata modalità online multigiocatore, l'abbondanza di veicoli da combattimento, ma soprattutto la cura certosina riposta nell'affinamento del gameplay e del sistema di controllo sono tutti elementi che di fatto avvicinano l'opera Insomniac a quella Bungie più di qualsiasi altro aspirante '*Halo*-killer'. Il risultato è uno sparatutto in terza persona un po' breve, ma davvero intenso, al contempo degno epilogo della produzione Insomniac per PS2 e promettente ponte verso *I-8*, l'FPS che segnerà il debutto della software house californiana su PS3. E a quel punto il confronto con Bungie avverrà davvero sullo stesso campo da gioco.

Voto: Otto su dieci

4:3
16:9

Stereo

Split-screen 4
Online 10

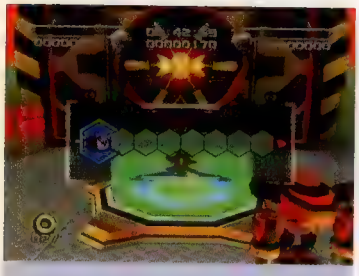
Il parco vetture annovera scooter antigravitazionali, dune buggy, astronavi e tank aracnomorfi. Pur essendo protagonisti di appositi livelli nella modalità single player, è nelle mani dei partecipanti alle sfide online che questi mezzi di distruzione scatenano tutto il loro potenziale ludico

Ratchet & co.

Nell'eccellente modalità cooperativa il secondo giocatore rileva i due bot al fianco di Ratchet. Venendo meno la presenza di questi ultimi, spetta ai due compagni alternarsi nello svolgimento di mansioni come l'attivazione di terminali o il lancio di funi per formare ponti di fortuna. Per non falsare il livello di difficoltà rispetto al single player, inoltre, si è costretti ad attingere allo stesso arsenale e al medesimo bacino di munizioni. La stretta collaborazione tra i giocatori è incentivata da missioni in cui condividere i comandi di un tank o in cui utilizzare un'astronave per offrire fuoco di copertura al proprio compagno, impegnato al suolo.

4:3	GC, PS2, Xbox
50/60Hz	GC, PS2, Xbox
Stereo	GC, PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	GC, PS2, Xbox
Split-screen	2

La parte superiore dello schermo presenta due barre, caricabili rispettivamente previa eliminazione dei 'buoni' o dei 'cattivi'. Una volta riempite, permettono rispettivamente di ripulire lo schermo con una potente smart bomb, o di proiettarsi in volo fino al checkpoint successivo



Shadow la spola

Al termine di ogni livello si ottiene una valutazione in base al tempo impiegato per superarlo e alla quantità di obiettivi soddisfatti. Dal momento che ostacoli come dirupi o giri della morte rendono i livelli a senso unico, Sonic Team ha implementato un sistema di teletrasporti che permette di saltare istantaneamente ad uno degli stage precedenti. In questo modo è possibile ritornare sui propri passi e portare a termine i compiti lasciati in sospeso. Non suona certo come una novità meritevole di un box dedicato. E infatti non lo è, ma *Shadow the Hedgehog* non offre null'altro di significativo da segnalare.

Shadow the Hedgehog

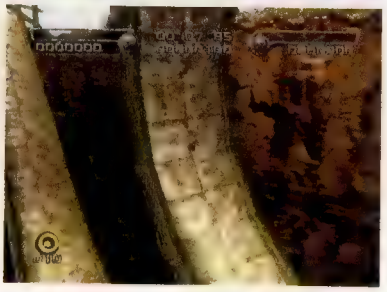
Sistema: **GC, PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Sonic Team**

In un vecchio episodio de 'I Simpson', gli autori di 'Grattachecca & Fighetto' (il cartoon più amato dalla gioventù di Springfield) decidono di svecchiare il format introducendo un terzo protagonista. Il nuovo personaggio è Poochie, un cane che veste come Eminem, suona la chitarra, parla giovane e va in skateboard. Il perfetto identikit del ragazzino d'oggi, pensano gli autori, impossibile fallire. In realtà è un flop colossale, e Poochie viene tagliato dallo show nel giro di una puntata. La lezione impartita da Matt Groening è semplice: non trattate i vostri fan come degli imbecilli. O almeno non in maniera così evidente da far sì che se ne accorgano. Sonic Team, probabilmente, non ama 'I Simpson'. Altrimenti *Shadow the Hedgehog* non esisterebbe.

Non è difficile immaginare la fase di pianificazione del gioco. "Facciamo un action game con protagonista Shadow, l'alter ego dark di Sonic", avrà detto qualcuno. "Mettiamogli in mano un Uzi, un bazooka laser e qualche spadone", incalza un esperto di marketing. "Inseriamo una colonna sonora rock piena di schitarrate, e facciamo invadere gli Stati Uniti dagli alieni", fa eco la donna delle pulizie. Da lì ad aggiungere flashback in cui si scopre che Shadow è opera del malefico Dottor Eggman ("Luke, sono tuo padre!") il passo è breve.

In realtà *Shadow the Hedgehog* nasce come incrocio tra le versioni tridimensionali di *Sonic* e l'azione sparatutto di un *Ratchet & Clank*. Al di là della direzione artistica trash intrapresa dalla produzione, in termini di gameplay la cosa poteva anche funzionare. Almeno sulla carta, perché una volta afferrato il controller c'è da mettersi le mani nei capelli. Shadow schizza su schermo a velocità inverecondа, ma si tratta di uno dei pochi lati positivi in un quadro sotto tutti gli altri punti di vista a tinte foschissime. I nemici possono essere messi fuori combattimento con il classico salto o utilizzando una delle numerose armi a disposizione. Il problema, semmai, è riuscire a saltare o fare fuoco in direzione del proprio bersaglio, visto che l'imprecisione dei controlli gioca costantemente a proprio sfavore. L'assenza di un qualsiasi tipo di puntamento rende il semplice mirare un'impresa titanica, e l'unico aiuto concesso è un sistema di bloccaggio della telecamera innescato da un tasto dorsale. I problemi di inquadrature e controlli, uniti alla velocità dell'azione, formano un mix esplosivo, capace di mandare completamente in frantumi i nervi di chiunque. Per quanto il livello di difficoltà sia piuttosto basso, *Shadow the Hedgehog* riesce a rendere pericoloso anche il semplice salto tra due piattaforme contigue.

C'è davvero poco da salvare in questa infelice minestra di orrori. Ogni livello del gioco ha la stesa struttura: si corre, si salta e si spara a casaccio verso branchi di creature inebetite. Tutto in linea retta, senza variazioni. Ogni tanto si sale a bordo di un mezzo, altre volte si scivola su una rotaia, e dopo pochissime ore si arriva all'agognato finale, disgustati.



La progressività del controllo analogico è implementata con approssimazione. È sufficiente una lieve inclinazione dello stick per far schizzare Shadow a velocità supersonica. Il fatto che il porcospino scivoli sul terreno piuttosto che correre rende gli spostamenti in spazi stretti un incubo

In realtà, anche se breve, il gioco offre molto in termini di rigiocabilità. La struttura ad albero dei livelli permette di scegliere quale strada percorrere in base alle proprie scelte di campo. A causa di un'amnesia, Shadow non sa con chi schierarsi, ed è per questo conteso da entrambe le fazioni in lotta. All'interno di uno stesso stage è possibile portare a termine le missioni proposte da Sonic, dagli alieni, o semplicemente rimanere neutrali e tirare dritto fino allo scenario seguente. La scelta compiuta determina in che direzione procederà la storia lungo lo scacchiere dei livelli, arrivando così ad uno dei molteplici finali presenti.

Basare un action game sulla struttura di *OutRun* è un'idea interessante, ma ogni sforzo in questo senso viene vanificato alla radice da un gameplay banale e arcaico.

Se da una parte Sega sembra proiettata verso un futuro di rinnovamento e apertura verso gli sviluppatori occidentali (*Condemned*, *Spartan: Total Warrior*, *OutRun 2*), dall'altro continua a mostrare il suo lato più oscuro, quello di una software house non del tutto capace di aggiornare i suoi franchise più importanti. *Shadow the Hedgehog* rappresenta una debacle clamorosa per il Sonic Team, che a questo punto non può che rimboccarsi le maniche e risalire la china. Peggio di così è difficile fare.

Voto: Quattro su dieci

PSP È TUTTO PER VOI?

A SOLI 4,50 €

Otto pagine di recensione sulla versione portatile di GTA! La serie più famosa e giocata di sempre sbarca anche su PSP!

Recensioni, anteprime e novità di tutti i giochi presenti e futuri che potete giocare sul portatile Sony. A voi la scelta!

La guida ai migliori film disponibili su UMD Video. E inoltre: come vedere i vostri film da memory stick.

NON PERDETE LO SPECIALE PSM DEDICATO A PSP!

IL 13 DICEMBRE IN EDICOLA

4:3
16:9
Scan. Progressiva (720p)

Stereo
Dolby Digital 5.1

Splitscreen 2
Online 14

I dossi, uno dei tratti caratteristici della serie, non mancano di certo in *RR6*. Ma se un tempo servivano (anche) a mascherare possibili casi di pop-up, oggi scaldano semplicemente il cuore

Quello che vuoi, quando vuoi

In modo non troppo dissimile da quanto apprezzato nell'edizione per PSP, *Ridge Racer 6* presenta una modalità di gioco (quella principale) che permette di scegliere quante piste affrontare in sequenza e a quale livello di difficoltà. Ogni tracciato è rappresentato quale tassello di una sorta di mosaico: ogni volta che si porta a casa una vittoria, si conquista il corrispondente tassello. Succede così che primeggiando in tutti i tasselli di un'area si vinca una macchina segreta o chissà che altro...

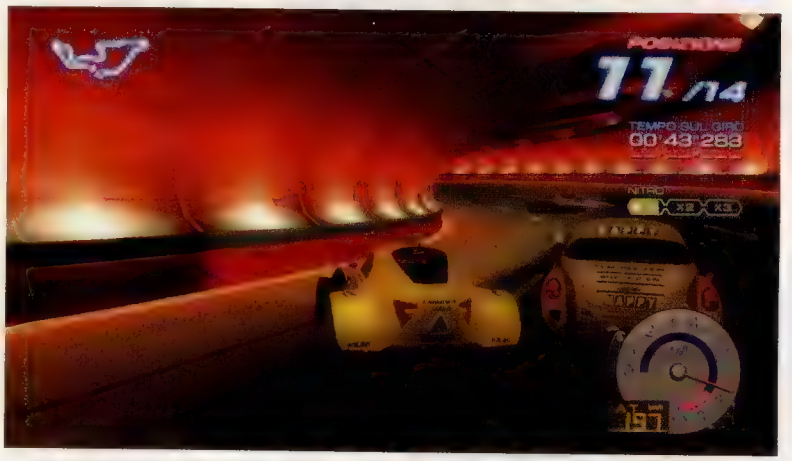
Ridge Racer 6

Sistema: **360** Versione: **Europea** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**

A chi ha vissuto la saga di *Ridge Racer* come segno della definitiva rinascita di Namco nello scorso decennio, *Ridge Racer 6* potrà fare davvero male. Non tanto per il gioco in sé, ma per il ruolo che ricopre: dopo dieci anni trascorsi nel ruolo di demo tecnologica (nel bene e nel male) a beneficio delle console Sony, il racing game Namco diventa banale riempitivo della corposa line-up di Xbox 360. E quindi meno spazio, riflettori quasi spenti, hype pressoché inesistente. Non che questo interessi granché rispetto alla qualità dell'esperienza di gioco vera e propria, ma è un'indicazione di quanto Microsoft debba ancora migliorare nella gestione di quelle poche risorse che gli sviluppatori giapponesi le mettono a disposizione.

Peccato, perché *Ridge Racer 6*, lungi dall'essere un acquisto imprescindibile, è almeno il miglior episodio della serie dai gloriosi tempi di *Type 4*. Ci vuole poco, direte voi, ed effettivamente ne avete tutte le ragioni. *Ridge Racer 6* è esponente di una serie rimasta praticamente immobile in tutti questi anni, indifferente ad istanze evoluzionistiche e dal modello di gioco ormai talmente immediato e istantaneo nel suo anacronismo da portare con sé anche una certa superficialità. Se i moderni giochi di guida arcade si chiamano *Need for Speed Most Wanted* e *Project Gotham Racing 3*, allora *Ridge Racer 6* è primitivo nella sua unica modalità di gioco. Ma quello che per qualcuno è primitivo, per altri potrebbe semplicemente essere essenziale. E così, seduti di fronte a un televisore HD e circondati dalle casse di un buon impianto Dolby Digital 5.1, non è difficile ritrovarsi per l'ennesima volta a dire: 'finalmente la sala giochi è entrata nel mio salotto'.

La tradizionale solidità del frame rate (che non scende quasi mai sotto i 60 quadri al secondo), la solita colonna sonora a base di techno-lounge (?) giapponese, il sistema di controllo e il modello di guida talmente improbabili da far innamorare... tutto contribuisce alla creazione di un nuovo, bel capitolo di *Ridge Racer*.



Sebbene la veste grafica sia tutto fuorché eclatante, *Ridge Racer 6* offre alcuni panorami suggestivi, caratterizzati da una distanza dell'orizzonte davvero degna di nota. Il frame rate è solido in single player, incespicando saltuariamente durante le gare online e ben più frequentemente in split-screen

Aggiungeteci 30 tracciati, quasi tutti inediti (non succedeva da secoli), una modalità per singolo giocatore che permette di selezionare il numero di piste da affrontare per ogni sessione e la possibilità di sfidare i 'derapatori' sparsi fra i quattro angoli del globo grazie al supporto di Xbox Live e cosa avrete? Un gioco semplice, troppo limitato forse, ma capace di farsi adorare. Peccato, quindi, che la realizzazione tecnica non sia sempre all'altezza della situazione: l'alta definizione non fa altro che mettere in risalto alcune texture incredibilmente modeste e dei tracciati a volte pericolosamente vuoti e senz'anima. Poi, però, succede di correre in mezzo agli aerei di linea targati Taiko no Tatsujin, e allora quasi tutto passa in secondo piano.

La caratterizzazione dei bolidi è rimasta invariata rispetto al passato, differendo nuovamente per tipologia di derapata. Questa volta, perlomeno, le vetture segrete offrono qualche stimolo in più. Torna anche il sistema di nitro che ha debuttato su PSP giusto un anno fa, leggermente modificato per concedere al giocatore la possibilità di scegliere quante taniche (delle tre disponibili) utilizzare volta per volta.

Giunto al sesto capitolo, *Ridge Racer* riesce ancora a riempire tranquillamente le giornate tanto dei fan della serie quanto di chi è in cerca di un'esperienza appagante seppur familiare. Ciononostante, sia visivamente che concettualmente, è difficile considerarlo un degno esponente della tanto chiacchierata e attesa next generation. È davvero questo il ruolo che gli si voleva riservare?

Voto: Sei su dieci

Need for Speed: Most Wanted

Sistema: **360, DS, GBA, GC, PC, PS2 (ver. testata), PSP, Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **EA Canada**

Si accusa spesso EA di riciclare selvaggiamente i contenuti dei propri prodotti, riempiendo ogni anno gli scaffali con update travestiti da sequel a prezzo pieno. Non è sempre vero (e soprattutto è un malcostume che investe l'intera industria, ma non è questa la sede per imbastire battaglie contro i mulini a vento). Il franchise *Underground*, giunto con *Most Wanted* al suo terzo giro di boa, ha cambiato faccia diverse volte nella sua pur breve storia. Partito come semplice arcade in salsa tamarra, si è evoluto nel secondo episodio grazie all'introduzione del free-roaming e di una più approfondita customizzazione delle prestazioni e della meccanica delle vetture. *Most Wanted* riparte dalla medesima struttura del predecessore, aggiungendovi una componente ulteriore: gli inseguimenti della polizia. Un elemento che rimanda al passato di *Need for Speed*, ma che raggiunge ora una nuova dimensione grazie agli spazi aperti offerti dalla metropoli che fa da sfondo al gioco.

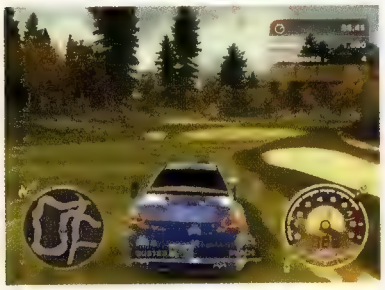
Inizialmente, l'approccio con le forze dell'ordine è piuttosto fiacco. Le volanti della polizia di Rockport sono sì coriacee nel non farsi seminare, ma altrettanto incapaci di riuscire e mettere seriamente in difficoltà il giocatore. Ma è solo questione di tempo. Procedendo nella modalità Carriera, gli inseguimenti si fanno progressivamente più serrati e coinvolgenti. Si scopre che oltre alle berline, il dipartimento di polizia ha a disposizione coupè sportivi, SUV da sfondamento, auto civetta che irrompono improvvisamente sulla scena, così come elicotteri che sorvegliano il fuggiasco dall'alto, inondandone il campo visivo con la polvere innalzata dalla propulsione delle eliche. Quando agiscono in squadra, le vetture dell'IA sono in grado di imbastire tecniche di accerchiamento efficaci, volte all'immobilizzazione dell'inseguito. Anche la componente sonora gioca la sua parte: un'incalzante colonna sonora di stampo cinematografico rende più drammatica l'azione, mentre la possibilità di intrufolarsi nelle frequenze della polizia, oltre a incrementare il realismo, permette di giocare d'anticipo sulle strategie avversarie. Nel giro di poche ore, insomma, si passa dalle scaramucce tra guardie e ladri di un 'Distretto di Polizia' alla caccia all'uomo a tutto campo di 'Nemico pubblico'.

Il motivo dell'inasprimento delle forze di polizia è legato principalmente al fattore Heat, che indica quanto 'famigerata' sia la nostra auto presso il Rockport Police Department. Ogni inseguimento rende i propri bolidi sempre più scottanti e capaci di attirare in maniera direttamente proporzionale le attenzioni delle autorità. Al crescere della nostra pericolosità aumenta anche la quantità di punti incamerabili per ogni secondo di inseguimento. Si instaura così un meccanismo di rischio e ricompensa che premia chi riesce a giocare col fuoco il più a lungo possibile senza scottarsi, tenendo sempre presente che dopo un certo numero di arresti le vetture vengono sequestrate dalla polizia per un lasso piuttosto lungo di tempo.

Il setting offerto dalla città amplia considerevolmente il respiro degli inseguimenti. Tuttavia, il numero relativamente ridotto di vicoli e scorciatoie e la presenza di vasti appezzamenti di terreno perennemente preclusi al giocatore castrano la libertà d'azione. Ma il principale problema di *Most Wanted* non risiede in quanto propone di nuovo, ma in ciò che eredita dal passato. Per esempio le gare di velocità vere e proprie, costituenti una buona metà dell'esperienza di gioco, sono ancora afflitte da un ingiustificato effetto elastico e ambientate su circuiti ripetitivi e spesso dominati da poco appaganti rettilinei. Lo stesso modello di guida è insipido. Il controllo delle auto galleggia in un limbo sospeso tra il realismo di un simulatore e l'esagerazione di un gioco arcade. Il risultato è un compromesso inverosimile e noiosetto, reso oltretutto ancora più impreciso da un frame rate che, più che avere momentanei crolli, ha eroici picchi di 25 semiquadri al secondo.

Most Wanted non è 'brutto', comunque: è incompleto. Le sfide con la polizia sono uno spiraglio di luce in un gioco altrimenti dozzinale e privo di stimoli. Dopo aver dimostrato che le idee non le mancano, per EA Canada è venuto il momento di svilupparle in un gioco che le valorizzi maggiormente.

Voto: Sei su dieci



La gestione delle corse e delle vetture è stata nettamente snellita rispetto ad *Underground 2*. In qualsiasi momento è possibile accedere alle competizioni senza dover prima raggiungere fisicamente il luogo della partenza. Inoltre si può agire sull'assetto della propria auto direttamente dal menu di pausa

Video

4:3
16:9

Audio

Stereo
Dolby Pro Logic II

Multiplayer

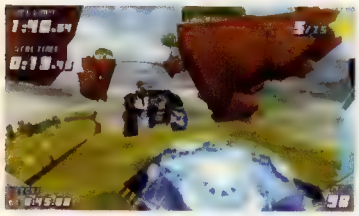
Splitscreen 2

Attivando lo Speedbreaker, il giocatore ha a disposizione alcuni secondi in slow-mo da sfruttare a proprio vantaggio per trovare lo spiraglio giusto attraverso un posto di blocco, o per infilarsi in corsa sotto al rimorchio di un autoarticolato tagliando fuori gli inseguitori

Veloci e laccati

La modalità Carriera è accompagnata da una trama ispirata ai film di genere, primo fra tutti 'Fast and Furious'. Superando un certo numero di gare e di inseguimenti si guadagna la possibilità di sfidare i più forti racer di Rockport, fino ad arrivare allo scontro con il temutissimo Razor, reo di aver sottratto al protagonista la vettura al suo arrivo in città. I punti principali della storia sono raccontati tramite filmati in cui attori in carne ed ossa recitano su sfondi generati al computer. Per amalgamare personaggi e fondali si è scelto un filtro ad effetto patinatura ancora più pesante di quello applicato ai calendari per camionisti.

WiFi Ad Hoc 4



Ogni veicolo di *Gripshift* può essere personalizzato in maniera decisamente impropria. Le decalcomanie applicabili sul cofano sono estremamente sciocche, eppure è difficile resistere alla tentazione di sbloccarle tutte

Questione di stile

Dovendo giudicare un gioco come *GripShift* dallo stile grafico (o, ancora peggio, dall'agghiacciante copertina), per Sidhe Interactive non ci sarebbe stata possibilità di successo. Sebbene sotto il profilo tecnologico *GripShift* funzioni piuttosto bene, vista la stabilità del frame rate e la discreta gestione poligonale, in realtà sono più i momenti di perplessità che quelli di genuino entusiasmo. Non mancano alcuni istanti di vertigine, comunque, sebbene siano legati alle bizzarre leggi fisiche che regolano il gioco piuttosto che a scenari e fondali particolarmente ricercati.

GripShift

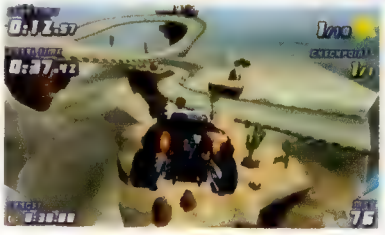
Sistema: **PSP** Versione: **Americana** Produttore: **Sony Online Entertainment** Sviluppatore: **Sidhe Interactive**

Tra i tanti e riusciti giochi di guida disponibili per PSP, sarebbe a dir poco inopportuno trascurare con un'alzata di spalle *GripShift*, se non altro perché nonostante i motori, le macchine e i circuiti, il nuovo titolo di Sidhe Interactive non ha praticamente nulla a che vedere con tutti i *Ridge Racers* o i *Burnout* del mondo.

GripShift risuona più come una sorta di ode ad un vecchio classico di Geoff Crammond, ovvero *Stunt Car Racer*, imbastardita però da elementi presi di peso dal più isterico degli episodi di *Super Monkey Ball*. Questo bizzarro ibrido si appoggia prima di tutto ad una implementazione delle routine fisiche assolutamente sopra le righe, ma anche incredibilmente coerente con se stessa, offrendo ai giocatori continui test di abilità con le dita appoggiate al disco analogico di PSP e il pensiero sempre un passo oltre il buon senso. Sono proprio questi bizzarri test di abilità ad allontanare in maniera netta e decisa *GripShift* dai canonici giochi di corse. Sebbene non manchino sfide al cronometro o gare vere e proprie contro le vetture guidate dalla CPU, la maggior parte delle competizioni di *GripShift* prende solitamente una piega estremamente personale. Ci si ritrova infatti a tenere in precario equilibrio una vettura sempre pronta a ribaltarsi, a girarsi su se stessa e a prendere il volo in seguito ad una cunetta affrontata a massima velocità, il tutto mentre si è intenti a decifrare dei percorsi che sembrano presi di peso da un puzzle game.

Il design delle piste rimanda in maniera inequivocabile a *Stunt Car Racer*, ma sono le preziose stelle bonus a trasformare ogni circuito in un estratto di *Super Monkey Ball*. I tracciati si snodano come perfidi gomitoli sospesi nell'aria, e abbondano di ostacoli artificiali piazzati con estrema cura da un gruppo di sadici game designer. Capita sempre più di rado di trovarsi innanzi ad un gioco di guida che presenti piste assemblate a mo' di bacinella o con porzioni d'asfalto semoventi, e anche per questo *GripShift* mostra un carattere tutto suo che lo pone su altro piano rispetto alla concorrenza.

Un altro elemento distintivo di *GripShift* riposa nella struttura di gioco. Ogni pista offre infatti una manciata di differenti obiettivi, tutti capaci di gratificare il giocatore nell'immediato, ma anche di portarlo a padroneggiare con sempre più maestria le impalpabili leggi fisiche che governano il mondo di gioco. Imparare a tenere in equilibrio la propria automobile mentre si è costretti su una bava di cemento colorato è estremamente divertente, e superare ogni percorso sfiorando la perfezione porta alla conquista di una manciata di medaglie indispensabili per sbloccare sfide supplementari. Tra queste ultime è impossibile non citare quelle raccolte nella sezione Bonus Game, come il folle Penguin Bowling (caso mai servissero altri punti di contatto con *Super Monkey Ball*).



I tempi di caricamento estremamente ridotti rendono *GripShift* un gioco tutt'altro che frustrante malgrado vadano sopportati per iniziare nuovamente una gara finita male (e può bastare un minimo errore)

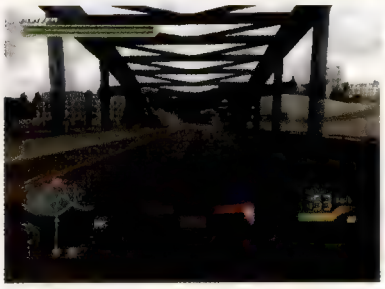
Ma *GripShift* non si limita a presentarsi come un ottimo passatempo per aspiranti piloti solitari o per studenti universitari alla ricerca di un manuale di fisica finalmente divertente. Grazie ad una discreta modalità incentrata sul multiplayer via WiFi Ad Hoc per quattro giocatori, e soprattutto ad un complesso editor di circuiti, viene facile finire dritti dritti in una comunità di (pochi) folli già attiva sulla rete.

Insomma, *GripShift* è un gioco doppiamente consigliato. Del resto non capita spesso di trovarsi di fronte ad un discreto gioco di guida che è allo stesso tempo un ottimo platform game.

Voto: Sette su dieci

Critical Velocity

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**



Laddove in circostanze normali ogni veicolo è danneggiabile, nelle gare di street racing le auto rivali sono insensibili agli urti. Dette competizioni sono perciò svuotate di gran parte del piacere agonistico

Se *GTA* fosse un paradigma, *Critical Velocity* sarebbe una sua possibile flessione. Non interpretazione, si badi. Namco estrae solo una costola dalle carni del gioco Rockstar, il free roaming, e la applica nel contesto più ristretto di una simulazione di guida. In *Critical Velocity* ci sarà (quasi) sempre una strada alternativa su cui guidare ed è nell'individuazione della più vantaggiosa, in termini di brevità e agevolezza, che si innesta la sfida delle sue numerose missioni. Similmente alle cronache malavitose di CJ e Vercetti, il libero arbitrio è tutto. Prima dell'azione, quando ci si aggira serenamente vagliando lavori da sbrigare in cambio di denaro, così come durante l'azione, quando la scelta di un percorso idoneo tra i molti praticabili conta tanto quanto la destrezza al volante. Sebbene sia presente un impianto narrativo che muova il protagonista da una parte all'altra della città, è l'accumulo di denaro con cui acquistare nuove vetture e potenziamenti la vera molla propulsiva.

Questa è la storia di un amante delle quattro ruote che divora l'asfalto di una metropoli immaginaria sfrecciando senza cautele nel traffico cittadino alla guida di bolidi truccati. Le situazioni proposte si svolgono tutte all'insegna dell'alta velocità. Che si tratti di sfuggire ai tentativi di abbordaggio di ostinati inseguitori, accompagnare un passeggero all'indirizzo richiesto, vincere gare di street racing o distruggere veicoli in fuga, il ristretto tempo limite costringe a tenere il piede schiacciato sull'acceleratore. Sebbene la guida imprudente venga ricompensata con l'accumulo di boost da convertire in preziose accelerazioni, le volanti della polizia si gettano all'inseguimento del trasgressore colto oltre il limite di velocità consentito. L'eventuale arresto comporterebbe il fallimento della missione in corso e una ingente multa in denaro insieme. Immerso nel caos di transenne divelte e pedoni in fuga, il giocatore si lancia lungo le strade e i vicoli dei quartieri come nel labirinto di fenditure tra le setole di una spazzola, ostacolato involontariamente dagli automezzi in transito mentre i secondi si esauriscono veloci.

A fronte di un numero più che discreto di missioni proposte, l'omogeneità che ne contraddistingue la conduzione rende molte di queste ridondanti notevolmente prima della conclusione. Il controllo del veicolo si affida a parametri fisici soltanto discreti, fornendo esili motivi di appagamento per qualsiasi pilota virtuale. Da questo punto di vista, il titolo Namco si dimostra una variazione solo lievemente più godibile degli eventi automobilistici presenti nei vari *Grand Theft Auto*. Troppo spesso ci si ritrova poi ridotti al ruolo di tassista il cui unico scopo consiste nello spostarsi dal punto A al punto B in una fiacca emulazione di *Crazy Taxi*, ambientata in una città anonima e del tutto priva di quella bizzarria e della complessità topografica che esaltavano le incoscienti scorribande vissute al volante del taxi Sega. Come se non bastasse, le pattuglie di vigilanza eccedono in zelo gettandosi all'inseguimento del giocatore anche mentre si sposta a velocità francamente troppo basse. L'errore che compromette irrimediabilmente l'intera esperienza si annida tuttavia in un fatale sbilanciamento nell'economia di gioco (è il caso di dirlo). Sin dalle fasi introduttive si rendono accessibili facili missioni opzionali che è possibile ripetere continuamente, accumulando in poco tempo denaro sufficiente per l'acquisto di potenziamenti con cui guardare alle sfide avanzate senza il benché minimo timore di fallire.

Sebbene ambiziosa, la vita on the road di *Critical Velocity* è afflitta da difficoltà che mortificano totalmente l'esperienza di guida. Meglio rivolgere l'attenzione verso titoli più specialistici come il recente *Need For Speed: Most Wanted* (p. 121) o il sempreverde *Burnout*.

Voto: Quattro su dieci

scheda tecnica

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II

Lo sfruttamento delle funzionalità analogiche dei tasti in accelerazione e frenata risulta essenziale nell'esecuzione delle derapate

Fire it up!

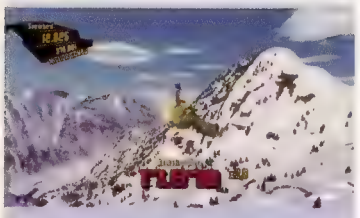
Sebbene le prestazioni del veicolo possano essere migliorate con l'acquisto di equipaggiamento specifico, gli effetti positivi di ciascun nuovo componente sono spesso controbilanciati da incidenze negative su altri aspetti. Per fare un esempio, rafforzate la resistenza agli urti della carrozzeria e il probabile aumento di peso sacrificherà qualcosa in velocità. Il limitato numero di spazio disponibile all'applicazione di pezzi aggiuntivi rende perciò necessaria un'attenta valutazione di quali siano i più adatti in vista del tipo di missione che si intende affrontare.

4:3
16:9
Scan. Progressiva (720p)

Stereo
Dolby Digital 5.1

2

Gnomi da giardino in grind sui fili della funivia. Non fatevi ingannare dalla psichedelia del gioco: la sostanza c'è eccome. L'assenza di una modalità Xbox Live è però un vero oltraggio



Carving & Co.

Tanto per sbugiardare i superficiali che hanno dichiarato l'atecnicismo di *Amped 3*, merita menzione l'aggiunta dei 'carving', che non sono gli sci per bambocci che vanno di moda oggi, bensì le spigolature marcate tipiche dello snowboard, da compiere con i grilletti dorsali. Permane dal precedente episodio il concetto di 'stile': spingendo la leva analogica sinistra solo a metà della sua corsa, i flip e gli spin vengono eseguiti più lentamente. Più stile, più punti e maggior rischio di atterrare di cranio.

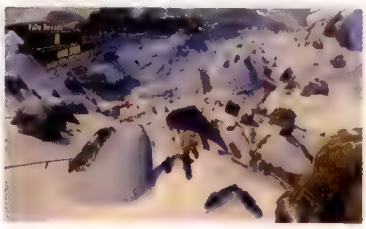
Amped 3

Sistema: **360** Versione: **Europea** Produttore: **2K Sports** Sviluppatore: **Indie Built**

Difficile dimenticare il glaciale piacere di *Amped* e *Amped 2*. Il merito concreto di tante dolci memorie va al sistema di controllo, basato su entrambe le leve analogiche, da abbinare ai dorsali per ottenere combo spregiudicate e dei trick disassiali, disumani e disossati. Tuttavia, per i giocatori meno scafati, si trattava di una tortura incomprensibile: cosa? Devo pure *premere un tasto* per fare il grind sulle ringhiere? Per i tecnicisti, invece, *Amped 2* era il simbolo di un rigore sempre più raro nel mondo dei videogiochi: vuoi diventare un campione? Preparati a ghiacciarti il culo nella neve fresca per giorni e giorni, innanzitutto.

Segno dei tempi: *Amped 3* vira bruscamente e si allontana dalla purezza della serie, capitombolando come una slavina nel lifestyle giovanile, che tanti soldini ha già regalato all'Activision dei *Tony Hawk* e all'EA della serie Big. E allora perché non mutuare da quest'ultima lo spirito ultra-tamarro e il sistema di controllo meno tecnico ma più abbordabile? Perché non usare i più classici pulsanti per i grab invece della leva analogica destra? Perché non rendere automatici i grind? Perché far cadere il giocatore che atterra con la tavola di traverso? Domande retoriche.

I puristi cambino pure pagina, a questo punto: avranno già fatto il loro processo mentale alle intenzioni degli sviluppatori. Continuino invece a leggere coloro seriamente intenzionati a sapere se questo cambio di direzione funziona o meno, perché li aspetta una bella sorpresa: *Amped 3* funziona. I novellini se ne accorgono subito; gli adepti della serie devono invece giocare per almeno due ore prima di ammettere che sì, eseguire i trick con i pulsanti non è peccato. E che di tecnica, sotto sotto, il gioco ne richiede comunque parecchia: è solo diventato più abbordabile in fase iniziale, ma resta il fatto che per accaparrarsi le 240 medaglie d'oro messe in palio da altrettante sfide ce ne vuole, di abilità (e di tempo: attorno alle 18 ore). Oltre alla pura sfida agonistica, resta forte anche il piacere di lanciarsi verso fondovalle così, tanto per affinare il proprio 'senso per la neve', e le prime tre montagne sono, per l'appunto, intere montagne, con infiniti spunti sciatori, come mai visto prima in una serie che, comunque, basava parte della sua fama su un track design già ottimo. Se volete strafare, potete anche aggiungere ringhiere e altri elementi come e dove vi pare.



Tra i titoli di lancio per Xbox 360 molta stampa specializzata mondiale ha deciso di accanirsi su *Amped 3* un po' per partito preso. Se a voi l'etica purista dello snowboard interessa meno che divertirvi con un videogame, allora non avrete problemi con l'estetica neo-barocca del gioco

È possibile inoltre usufruire anche di motoslitte e slittini poco ortodossi, attorno ai quali ruotano alcuni minigiochi atti a spezzare il ritmo tra una sciata e l'altra.

Questa sostanza è poi ammantata da uno stile grafico ammiccante ma non scontato, con tonnellate di intermezzi video realizzati con le tecniche più bizzarre: modellini, calze parlanti, parodie animate di lolite giapponesi, LSD, super 8, videoclip rap di improbabili boy-band francesi. Senza dubbio il momento più selvaggiamente creativo visto sinora su 360, alla faccia di Jeff Minter.

Volendo essere seriamente critici su qualcosa, *Amped 3* ne dà comunque ampia possibilità. Per partorire in tempo per il lancio di 360 gli sviluppatori hanno eliminato d'un sol colpo la modalità multiplayer split-screen (tralasciando un risibile, triviale minigioco) e su Live: roba da criminali. In secondo luogo, l'Havok 3 fa la sua porca figura, ma è stato fissato su valori *lunari*, gagliardi per fare salti da dieci secondi, eccessivi quando c'è bisogno di precisione chirurgica. In terzo luogo, il codice andava ripulito ancora un po': è inammissibile che il gioco giri *così* meglio su 4:3 in bassa risoluzione. Infine, il sistema di selezione degli obbiettivi dalla mappa è un po' dispersivo. Detto questo, *Amped 3* si pone concettualmente come il vero seguito di quell'*SSX3* tanto amato da **Videogiochi** (nove su dieci sul secondo numero), anche se lo spazzaneve deve ancora passare a rendere agibile la nuova pista intrapresa dalla serie.

Voto: Sette su dieci

Tony Hawk's American Wasteland

Sistema: **360, GC, PC, PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Neversoft**

Giunta alla sua settima edizione, la serie di *Tony Hawk* compie il definitivo passo verso la maturità, portando a termine il processo iniziato (non senza qualche passo falso) con i due *Underground* e abbracciando completamente il concetto di gioco interamente dipendente da una storia. Si celebra così il matrimonio tra la simulazione di skateboard e l'avventura, e anche tra il gameplay classico di *Tony Hawk* e la nozione di 'scatola dei giochi' propugnata da *Grand Theft Auto*.

Per la prima volta nella storia della serie, infatti, *American Wasteland* abbandona l'utilizzo di livelli nettamente separati tra loro proponendo invece una Los Angeles strutturata come un unico, grande ambiente suddiviso a sua volta in 'quartieri' collegati da apposite zone di transito atte a mascherare i caricamenti. All'interno di questa Los Angeles poligonale il giocatore è teoricamente libero di fare ciò che vuole, di imbarcarsi in missioni dedicate all'arte dei graffiti, oppure in scommesse con i barboni del luogo (ovviamente basate sull'esecuzione di determinati trick), o ancora dedicarsi alle nuove acrobazie eseguibili a piedi o in BMX.

Tutto questo, come s'è detto, a livello puramente teorico, perché il grosso del gioco non sta nella libertà d'azione, invero piuttosto vaga, bensì nella rigida adesione alla storia, dal canto suo estremamente lineare. E non si parla di qualità della narrazione, bensì di integrazione tra la storia stessa e il gameplay, inesorabilmente schiacciato dalla necessità di seguire una vicenda troppo rettilinea e blanda nel suo svolgimento. Lo Story Mode finisce così per ridursi ad una sfilza di eventi strettamente sequenziali (e talvolta collegati tra loro in modo un po' maldestro), la cui natura può andare dalla semplice sfida per il miglioramento delle caratteristiche dello skater alla competizione ufficiale, passando per il recupero di elementi di arredo urbano da installare nel proprio skatepark, per l'apertura dei passaggi che connettono le varie zone della città e per la conquista della simpatia degli skater del posto, con tanto di ironiche strizzatine d'occhio al Progetto Mayhem di 'Fight Club'.

Eppure in tutto ciò manca l'emozione, quella che faceva dei vecchi episodi della serie un autentico spettacolo pirotecnico, quella il cui affievolimento fa scorrere via *American Wasteland* con una certa piattezza. Ci sono i negozi in cui personalizzare il proprio skater, certo, e c'è il tributo alla vecchia scuola (quella di Peralta e Alva) costantemente offerto dalla storia. C'è il solito sistema di controllo quasi perfetto (ancora piagato, però, da piccole imprecisioni e bug occasionali), ci sono i livelli disegnati in maniera magistrale, ci sono centinaia di linee da seguire con le proprie combo, ci sono gli immancabili personaggi segreti da sbloccare e ci sono pure una buona veste grafica e una colonna sonora potente e chiassosa, come in qualsiasi altra edizione della serie. Ma c'è anche la sgradevole sensazione di essere guidati per mano dall'inizio alla fine, rafforzata dalla tendenza del gioco a posizionare l'utente esattamente di fronte all'obiettivo della missione scelta, senza un minimo di ricerca. E c'è l'interminabile sequela di sfide obbligatorie in cui non si fa altro che imparare trick che negli episodi precedenti erano ormai dati per scontati, e che qui invece si è costretti a guadagnarsi. C'è, in pratica, l'impressione che gran parte dello Story Mode sia un semplice tutorial, il che è piuttosto fastidioso se si pensa che la modalità in questione è abbastanza breve (e neanche particolarmente difficile da portare a termine).

Sarà una banale questione di mancanza di rodaggio (una rivoluzione, per una serie storica, non sempre riesce al primo colpo), o magari Neversoft e il suo prezioso franchise hanno semplicemente bisogno di una pausa, fatto sta che *American Wasteland* diverte, proprio come i suoi predecessori, ma non esalta. Il che lo rende un buon titolo, ma non rende giustizia a ciò che sarebbe potuto diventare con un po' di attenzione in più.

Voto: Sette su dieci

Il sistema di controllo delle BMX è curato quanto quello dello skateboard, con la possibilità di compiere agevolmente evoluzioni decisamente spettacolari. *American Wasteland*, in pratica, ingloba anche le basi della serie *Mat Hoffman's Pro BMX*, basata sul motore dei primi *Tony Hawk's Pro Skater*

4:3
16:9
Scan. Progressiva (480p)

Stereo
Dolby Pro Logic II

Split-screen	2
Online	8

In *American Wasteland*, come da tradizione per il franchise *Tony Hawk*, è possibile sbizzarrirsi nella creazione di personaggi, evoluzioni, parchi in cui mettere alla prova la propria bravura e temi per i graffiti. Le possibilità di personalizzazione, del resto, sono da sempre un punto forte della serie

Ritorno alle origini

Per chi non fosse convinto della nuova direzione intrapresa da Neversoft, *American Wasteland* offre una modalità Classic realizzata appositamente per i nostalgici. Tale modalità, infatti, permette di lanciarsi alla conquista di obiettivi in 'vecchio stile', come ad esempio la raccolta delle lettere necessarie per formare le parole SKATE e COMBO, l'esecuzione di determinati trick in particolari aree dei livelli (alcuni dei quali provengono dalle edizioni precedenti della serie), il raggiungimento di punteggi stratosferici con una singola combo e il reperimento di oggetti nascosti. È inoltre presente lo storico limite di tempo di due minuti, mentre l'opzione per il multiplayer cooperativo rappresenta una novità assoluta.

4:3

Stereo

Offline 6
Online 4

I modelli poligonali dei lottatori sono realizzati in maniera a dir poco eccellente e beneficiano di un'ottima resa dei volti delle loro controparti reali. Rimangono, però, i problemi nella rappresentazione e nell'animazione dei capelli, da sempre punto debole del motore grafico della serie

E... qui comando io!

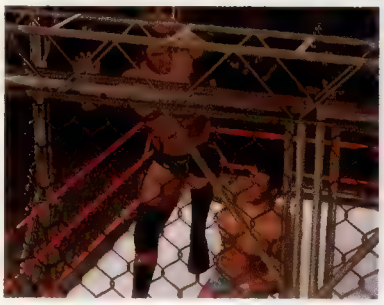
Una delle novità principali di *WWE SmackDown! vs. RAW 2006* è la modalità GM, nella quale è possibile rivestire il ruolo di general manager di una delle due leghe a disposizione. Operata la scelta tra SmackDown! e RAW, arriva il momento di organizzare tutte le attività della lega preferita, un po' come si farebbe in una simulazione sportiva gestionale. Ci sono quindi contratti da firmare, budget da rispettare, eventi da allestire e giudizi del pubblico da tenere in considerazione, il tutto navigando tra un mare di menu e prendendo parte, eventualmente, ai match in programma. Niente di troppo complesso, insomma, ma è un buon punto di partenza che potrebbe portare a sviluppi interessanti nelle prossime edizioni della serie.

WWE SmackDown! vs. RAW 2006

Sistema: **PS2 (ver. testata), PSP** Versione: **Americana** Produttore: **THQ** Sviluppatore: **Yuke's**

Che il gioco ufficiale dello sport che meglio simboleggia quel concetto di spettacolarità estrema tanto amato dagli americani sia realizzato in Giappone è abbastanza curioso, ma neanche troppo strano in fin dei conti, visti i trascorsi di Yuke's nel campo del catch digitale. È assai più curioso, semmai, il fatto che la serie *WWE SmackDown!* tocchi il suo apice proprio nel momento in cui il wrestling attraversa uno dei suoi periodi più difficili, segnato dal calo d'interesse del pubblico statunitense, dalla scomparsa di Guerriero, dai dubbi recentemente sollevati dalla stampa in materia di doping e dalle polemiche (inutili) sulla natura più o meno 'reale' dello sport in questione: polemiche che hanno attecchito soprattutto in Italia, complice il passaggio degli atleti nel nostro Paese. Fatto sta che *WWE SmackDown! vs. RAW 2006* è senza dubbio l'edizione migliore del franchise THQ, soprattutto in virtù delle numerose, benché piccole novità introdotte da Yuke's. Il che, rispetto all'immobilismo della pur buona versione dell'anno scorso, rappresenta un bel cambio di passo.

Così, se l'inserimento delle prese per addormentare, della possibilità di ribaltare uno schienamento e di una versione più potente del fondamentale Irish Whip non costituiscono una novità propriamente eclatante, di ben altro spessore sono le modifiche portate alla struttura di base, la cui impronta è ora meno arcade del solito. Questo perché gli sviluppatori nipponici hanno ben pensato di scongiurare la ripetizione ad oltranza di un ridotto numero di mosse (ovvero quelle più efficaci) inserendo un indicatore che sale soltanto all'aumentare della spettacolarità dello scontro, e dal quale dipende la possibilità di eseguire le devastanti mosse conclusive di cui ogni wrestler è dotato. I lottatori, inoltre, soffrono finalmente i morsi della fatica, indicata da un'apposita barra che si svuota (forse un po' troppo rapidamente) in corrispondenza dell'esecuzione delle mosse più impegnative, e che va ripristinata prendendosi dei momenti di pausa di tanto in tanto. Certo, ci sono anche i nuovi tipi di match e arene, la differenziazione delle prese in base allo stile di lotta adottato, una maggiore aderenza al format televisivo in materia di entrate dei wrestler, un editor di personaggi, mosse, eventi ed altro rivisto e corretto, una modalità online notevolmente ampliata rispetto a quella (francamente patetica) dell'edizione precedente e una rosa di divi del ring sufficientemente vasta da scongiurare la noia, ma sono i cambiamenti strutturali a fare davvero la differenza. Meno incisivo, ma comunque gradito, è il rinnovamento della modalità Season, caratterizzata da due linee narrative principali (una per SmackDown! e una per RAW) arricchite da bivi decisionali, sequenze d'intermezzo con dialoghi doppiati dai veri lottatori della WWE e bonus da sbloccare.



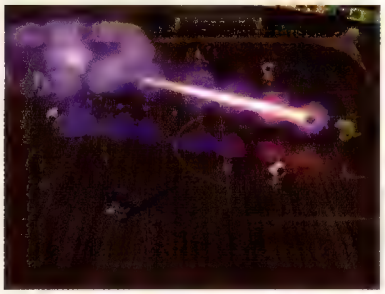
Le animazioni dei lottatori sono piuttosto buone, anche se un po' rigide, ma piagate da qualche scivolamento di troppo durante le corse e da un'eccessiva ricorrenza delle fusioni tra poligoni

Oltre ai numerosi pregi, però, *WWE SmackDown! vs. RAW 2006* presenta anche qualche immancabile difetto, il più evidente dei quali è una inevitabile incoerenza con la situazione attuale della WWE, in costante evoluzione per quanto riguarda faide, roster e via dicendo. Niente di particolarmente fastidioso, insomma, mentre possono irritare le persistenti (ma fortunatamente piccole) sbavature del sistema di controllo, del rilevamento delle collisioni e dell'intelligenza artificiale, ormai parte integrante della serie prodotta da Yuke's e apparentemente restie all'eliminazione totale e definitiva. Ciò non toglie che, perlomeno per gli appassionati di wrestling, *WWE SmackDown! vs. RAW 2006* sia una specie di sogno divenuto realtà. La nuova impostazione lo rende infatti un peculiare incrocio tra un brutale picchiaduro e uno spettacolo sportivo decorato con una spruzzatina di strategia, frutto di un'alternanza tra mosse e contromosse a tratti galvanizzante (per non parlare del gioco d'attesa reso necessario dalle pause richieste per recuperare le forze) e impreziosito da una cornice audiovisiva eccellente. Ignorandolo, ad ogni modo, coloro che non amano questa disciplina non perderanno probabilmente nulla di fondamentale.

Voto: Otto su dieci

Mario Smash Football

Sistema: **GameCube** Versione: **Europea** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Next Level Games**



Per quanto riguarda i bonus segreti, i personaggi sbloccabili o le arene extra *MSF* lascia un po' a desiderare, pur tenendo traccia delle marcature, dei passaggi illuminanti e delle entrate da macellaio

La figura di Mario sulla copertina di un videogioco Nintendo, sia per i fan che per i genitori dei fanciulli più giovani, è da sempre importante quanto il celebre marchietto "Original Nintendo Seal of Quality" (se non di più). Non per altro, ma nel corso degli anni il famoso logo dorato è stato appiccicato anche a bidoni di dimensione epiche, mentre il volto baffuto di Mario è stato solitamente associato a giochi brillanti, curati e adatti a tutta la famiglia. Negli ultimi tempi, però, Nintendo ha iniziato a sfruttare la silhouette dell'idraulico per promuovere titoli sviluppati da team esterni che altrimenti non avrebbero goduto di grande visibilità. Nemmeno a dirlo, senza un controllo rigido e ferreo, ecco che sono arrivati i primi scivoloni verso la mediocrità. Prima *Super Mario Baseball*, poi *Mario Party Advance* e ora *Mario Smash Football*.

Sviluppato da Next Level Games, già autori di *Sega Soccer Slam*, il calcetto nel Regno dei Funghi si gioca a ritmi frenetici e appoggiandosi ad un sistema di controllo decisamente arcade. I punti di contatto con *Sega Soccer Slam* sono innumerevoli, e spesso sfiorano il riciclo di intuizioni ludiche, di esperimenti grafici e di meccaniche di gioco.

Una volta selezionata la competizione che si vuole affrontare in una scheletrica schermata delle opzioni, sotto il profilo strategico non resta altro da fare che individuare il proprio personaggio preferito tra quelli scarabocchiati da Nintendo nel corso degli anni. I volti noti sono sempre i soliti, e non è difficile ritrovarsi a sorridere all'idea di un derby tra Mario e Wario o di una rissa a fine partita tra Daisy e Peach. I protagonisti più carismatici finiscono per ricoprire il ruolo di capitano della loro squadra, mentre quest'ultima è composta da un terzetto di comprimari (Toad, Martelkoopa e arcobalenata compagnia) e da un portiere. Quest'ultimo, che per tutte le squadre è sempre e comunque un kremling (nel caso non sappiate che fattezze abbia un kremling, *Mario Smash Football* non è un gioco per voi), è il vero e proprio re dell'area di rigore: impossibile da superare quando è lanciato in uscita, implacabile sulle palle alte, soffre solo e soltanto sui tiri dalla distanza, possibilmente caricati alla massima potenza. I giocatori delle varie squadre sono infatti in grado di calciare il pallone con una forza inaudita, ma naturalmente solo dopo aver dribblato un avversario diretto e aver avuto quindi il tempo di concentrare tutta la potenza in un destro effettato. Per farlo non serve altro che tenere premuto il tasto adibito al tiro, che tra l'altro in fase difensiva serve anche per entrare in scivolata sulle gambe degli avversari. Quando è il capitano della squadra ad esibirsi in un tiro caricato, allora si ottiene un vero e proprio supertiro, accompagnato da una mezza alluvione di effetti luminosi. Una rete segnata dal capitano con un supertiro vale ben due punti, e di conseguenza ogni partita vede il giocatore impegnato a costruire azioni che tendano a smarcare in continuazione il Waluigi di turno.

Insomma, *Mario Smash Football* è un inno al calcetto arcade, e come tale non brilla certo per profondità strategica o per varietà tattica. Una volta accettati questi limiti (che però pongono il lavoro di Next Level Games su di un piano assai diverso da quello dei titoli sportivi sviluppati da Camelot per conto di Nintendo), ci si ritrova comunque tra le mani un gioco che pare lanciato verso gli scaffali natalizi in fretta e furia. Le modalità di gioco sono pochissime (al di là dell'immancabile multiplayer) e architettate senza fantasia, così come assolutamente canonici e poco ispirati paiono i campi e gli stadi, i supertiri e tutto ciò che orbita attorno all'azione di gioco vera e propria. Inoltre, è da diverso tempo che non si vedeva un gioco legato alla figura di Mario tanto triste sotto il profilo grafico, con modelli poligonali (e relative animazioni) parzialmente riciclati da *Sega Soccer Slam* che si spostano lungo campi da calcio terribilmente brutti e infelici. Se *Mario Smash Football* fosse stato un coin-op chiassoso e sopra le righe sarebbe stato un successo. Come esperienza domestica, invece, pare un piacevole passatempo, e nulla più.

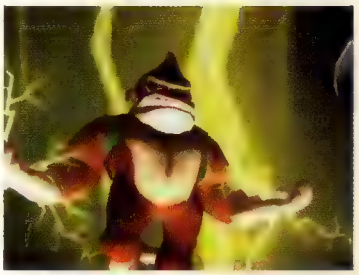
Voto: Sei su dieci

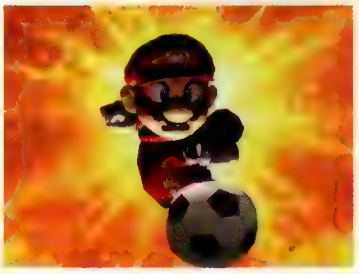
scheda tecnica

Video
4:3
16:9

Audio
Stereo
Dolby Pro Logic II

Giocatori
4



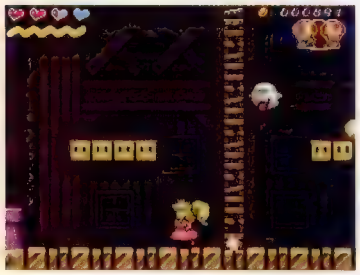


I vari capitani dovrebbero vantare caratteristiche specifiche, ma nel corso delle partite è difficile notarle. Lo stesso si può dire per i gruppi di comprimari selezionabili prima della partita

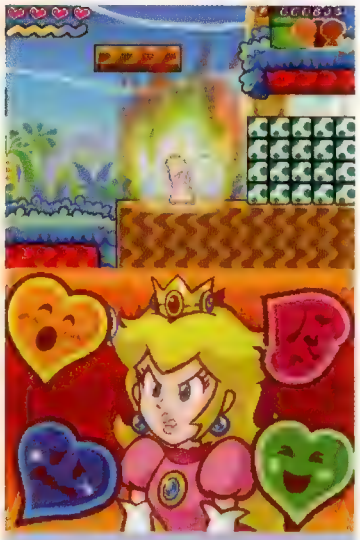
Occhio al guscio

Il ritmo delle partite di *Mario Smash Football* è spesso indiavolato, anche perché si gioca in un campo circondato da barriere che evitano le rimesse laterali. Mancando anche la figura dell'arbitro, è facile intuire quanto i personaggi Nintendo si diano da fare per commettere tutte le scorrettezze che si possano immaginare. Di tanto in tanto è addirittura possibile sfruttare alcuni bonus (la classica buccia di banana, i temibili gusci colorati) per assaltare i propri avversari, così da lanciarsi in terrificanti azioni di rimessa.

Super Princess Peach



Gli onirici scenari di gioco ricalcano gli stereotipi del genere, ma lo fanno con classe, fantasia e inventiva. Merita un plauso anche la colonna sonora, fatta di melodie semplicissime eppure incantate



Sbalzi d'umore

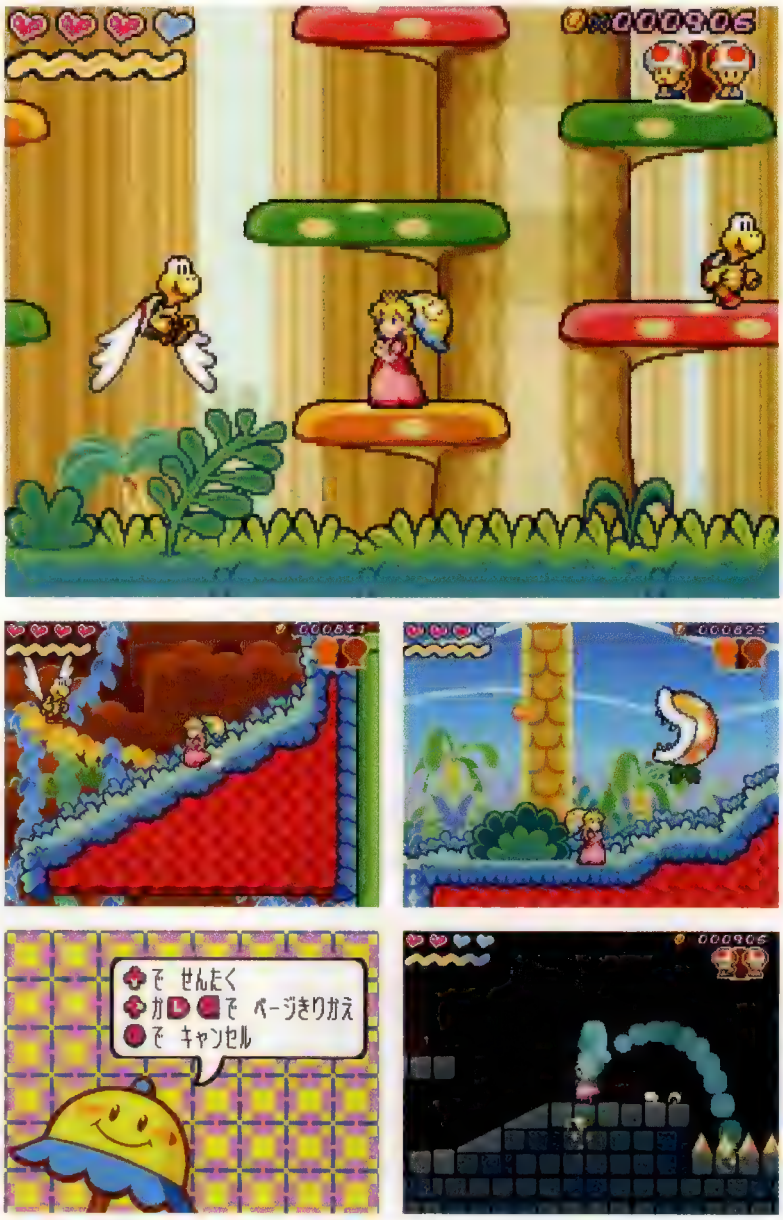
Le quattro icone a forma di cuoricino che occupano il touch screen sono il perfetto trampolino per i repentini mutamenti umorali di Peach. L'icona in alto a sinistra sgombra la mente della principessa da ogni pensiero, permettendole di svolazzare soavemente per l'aere. Il cuoricino furibondo mette Peach in modalità Gattuso, tutta ringhi, fiamme e con i piedi ben saldi per terra. Il cuore pieno di lacrime consente a Peach di piangere per innaffiare fiori e piante e di correre a perdifiato frignando come una bimba (quale è). L'ultima icona, invece, la rallegra, offrendole la possibilità di recuperare energia (del resto una risata è sempre salutare).

Sistema: **NDS** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno**

Quello dei platform game tradizionali è un genere ormai abbandonato a se stesso, confinato più che altro nelle strette maglie della libreria di titoli sviluppati per GBA. Anche sul portatile Nintendo, comunque, la situazione è tutto tranne che rosea, visto che i platform disponibili sono sempre e comunque mediocri esperimenti aggrappati a questa o a quella licenza. Tra un *Pac Man World 2* e un *Peter Jackson's King Kong* sviluppato in fretta e furia c'è poco di cui stare allegri. Forse proprio per questo motivo erano in tanti a riporre ben più di una speranza in *Super Princess Peach*, il primo gioco di piattaforme 'canonico' sviluppato da Nintendo per DS.

Come era facilmente prevedibile, visti i sommi manuali di game design consegnati alla storia dai creativi di Kyoto, a *Super Princess Peach* basta ben poco per far ritornare il sorriso ai fan del genere. Il gioco, lo si capisce fin dal primo sguardo alla copertina o alle schermate di presentazione, è indirizzato inequivocabilmente ad un pubblico prettamente femminile, magari da poco affascinato dai videogiochi per merito dei cuccioli di *Nintendogs*. Ovviamente, però, *Super Princess Peach* è un gioco per fanciulle esattamente come ogni episodio di *Super Mario Bros* lo è per bambini. Il che vuol dire, in altre parole, che non lo è (quasi) per nulla. Questo perché, nonostante la deliziosa protagonista, il dolcissimo stile grafico e il livello di difficoltà decisamente basso, solo i veri appassionati potranno trastullarsi con idee, rimandi e citazioni che spesso accarezzano il tocco di classe.

La struttura di gioco di *Super Princess Peach* non richiede certo gli straordinari alle caratteristiche hardware di DS, ma Nintendo ha pensato bene di dipingere l'avventura della Principessa del Regno dei Funghi appoggiandosi comunque ad entrambi i display. Su quello superiore è messa in scena una replica in gonnella dello schema di gioco di *Super Mario World*, con l'isterica fanciulla impegnata in sgambettate, corse a perdifiato e balzi coraggiosi tra montagne di zucchero filato, colline color crema e prati verde pistacchio. Su quello inferiore, invece, trovano spazio quattro enormi icone, da premere con una precisa ditata nei momenti più opportuni. La Principessa Peach, del resto, è pur sempre una fanciulla, e in quanto tale è sempre pronta a crisi isteriche e a sbalzi d'umore. Basta quindi selezionare uno dei quattro stati d'animo caricaturizzati sul touch screen per vederla cambiare repentinamente attitudine nei confronti della vita. Le icone a forma di cuoricino permettono a Peach di infuriarsi, di mettersi a piangere, di scoppiare a ridere e di bearsi trasognata. Ad ognuno di questi stati d'animo è legato un vero e proprio mutamento nelle caratteristiche fisiche e atletiche della principessa. Quando è infuriata, per esempio, viene circondata da una barriera infuocata indispensabile per bruciare ponti di legno e per sciogliere infidi pupazzi di neve. Ma non solo, visto che quando Peach è furibonda è anche capace di pestare i piedi come un bimbo frustrato, dando così al giocatore la possibilità di attivare determinati interruttori.



Peach è armata di un magnifico ombrellino, indispensabile per attaccare, planare e trivellare blocchi e blocchetti. Alcune di queste abilità vanno acquistate in negozio spendendo le monetine raccolte

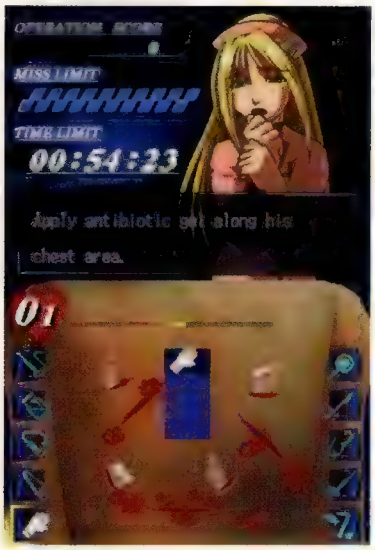
Buona parte del gioco viene spesa sperimentando le varie possibilità offerte dai quattro stati d'animo, e ben presto ci si rende conto della loro utilità non solo per la risoluzione dei livelli di gioco, ma anche per il recupero di ogni bonus nascosto con perfidia dai creativi di Kyoto ora su quella piattaforma a prima vista irraggiungibile, ora dietro ad un cancello apparentemente invalicabile. Grazie a questa semplice idea, ritornare in uno dei magnifici paesaggi immaginari di Nintendo è semplicemente bellissimo. Come bellissimo è il ritmo di gioco, che alterna stage estremamente fedeli alla tradizione a inusuali variazioni sul tema (inusuali perché dimenticate dal tempo, il più delle volte), con tanto di bizzarri ma semplici scontri con boss di fine livello, sciocchi minigiochi e (addirittura) sessioni di shopping isterico.

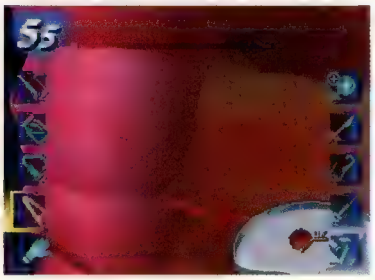
Insomma, chi avvicinerà il genere dei platform grazie a *Super Princess Peach* ne resterà assolutamente stregato. Chi invece è già stato da queste parti più di una volta si troverà di fronte ad una splendida passeggiata, resa straordinaria soprattutto dallo spirito dei tempi moderni.

Voto: Sette su dieci

Trauma Center: Under The Knife

Sistema: **NDS** Versione: **Americana** Produttore: **Atlus** Sviluppatore: **Interno**





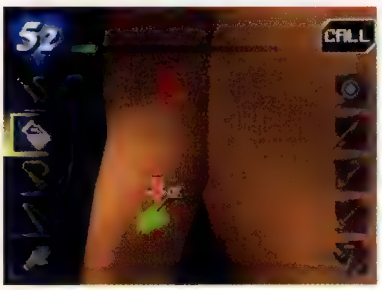
Ci sono pochi dubbi sul fatto che *Trauma Center* sia un gioco raccapricciante. Del resto quella di vestire i panni di un giovane chirurgo alle prime armi è una premessa che lascia intuire una carriera tra siringhe, bisturi, forcipi e operazioni a cuore aperto. E, a tutti gli effetti, in *Trauma Center* non si trova molto di più. Volendo sarebbe possibile concentrarsi sulla qualità dell'intreccio narrativo che, per quanto compiuto e sorprendente, di fatto rimane ancorato ai canoni di una serie televisiva di seconda categoria. Fortunatamente, però, le chiacchierate tra i vari protagonisti spesso sono incentrate su un argomento che è impossibile non avere a cuore, ovvero lo stato di salute del prossimo paziente. La struttura di gioco non potrebbe essere più semplice, spezzata come è in una fase narrativa seguita da una sorta di briefing, a tutti gli effetti un indispensabile preambolo per l'operazione vera e propria. Ed è solo in questa ultima fase che *Trauma Center* riesce a sorprendere, soprattutto sotto il profilo dell'inventiva.

Ogni paziente portato in sala operatoria si presenta come vittima di un incidente o di una malattia. Le prime operazioni sono estremamente semplici e banali (la prima in assoluto, per esempio, vuole il giocatore impegnato nella rimozione di alcuni frammenti di vetro penetrati nel braccio di un motociclista malamente caduto dal suo mezzo), ma ben presto le cose iniziano a complicarsi, anche perché il gioco è ambientato in un prossimo futuro, e in un prossimo futuro solo i più ottimisti possono sperare di non avere a che fare con virus e malattie che tanto sanno di Umbrella Corporation.

Una volta in sala operatoria, comunque, *Trauma Center* si trasforma in una sorta di puzzle game da affrontare con il pennino tra le dita. Nel corso delle operazioni lo stilo di Nintendo DS continua a trasformarsi ora in un affilatissimo bisturi (indispensabile per le incisioni e per le rimozioni di escrescenze organiche), ora in una siringa, ora nel più miracoloso dei gel antibiotici. Gli strumenti a disposizione sono sistemati in buon ordine lungo il bordo del touch screen, mentre il display superiore si limita a fornire una serie di dati sull'operazione in corso e a proporre tempestivamente i consigli e i suggerimenti di un assistente.

Ogni operazione è un vero e proprio esame di maturità nell'utilizzo dello stilo e del touch screen, con un ritmo di gioco perennemente forsennato e estremamente ipnotico. La tensione e il coinvolgimento emotivo sono garantiti dalla bizzarra scenografia chirurgica, mentre la rappresentazione grafica, per quanto schematica, riesce comunque a strizzare lo stomaco degli spiriti meno avvezzi a tumori, lacerazioni e orrori vari. Ben presto, nel corso delle operazioni ci si sorprende a recitare una sorta di mantra, ritmato dai movimenti del bisturi e con gli occhi ben fissi sulla zone interessata dall'operazione. La meccanica di gioco pare di fatto costruita su misura per l'hardware su cui gira, e infatti *Trauma Center* si rende interessante fin da subito perché fresco, impegnativo e piuttosto originale (sebbene nel corso degli anni non siano mancati esperimenti ludici in campo medico).

Su di un canovaccio tanto brillante è sconfortante dover appuntare una serie di ingenuità dovute forse all'inesperienza del team di sviluppo. Il sistema di calcolo del punteggio, per esempio, che in linea teorica avrebbe dovuto premiare le operazioni portate a termine con più efficacia e velocità, a tutti gli effetti rimane fumoso e arbitrario, con giudizi che spesso sollevano più dubbi che conferme. Anche l'unica modalità di gioco secondaria, una sorta di Score Attack, risente di questa approssimazione, oltre a prestare il fianco ad un'altra critica, ovvero quella che vuole anche i medici già esperti costretti a farsi largo tra le linee di dialogo degli assistenti durante le operazioni vere e proprie. Ma questi sono piccoli difetti che poco tolgono al valore di *Trauma Center: Under The Knife*, un gioco capace di essere disgustoso e magnetico. Di tirare fuori al tempo stesso il lato più sadico e quello più umano dei videogiocatori più stralunati.



Graficamente *Trauma Center* può dirsi poco più che funzionale. La zona interessata dall'operazione non gronda certo sangue fotorealistico, ma è comunque sempre estremamente chiara e leggibile

Voto: Otto su dieci

Man mano che si avanza nel gioco, le operazioni diventano sempre più bizzarre e astratte. E, forse anche per questo, sempre più difficili e affamate di destrezza nell'uso 'preciso' del pennino

Tocco guaritore

Nel corso del gioco, il giovane Dottor Stiles sarà costretto ad assumersi responsabilità e oneri che in linea di massima avrebbe preferito delegare ad altri. Ma, come si mormora in giro, da grandi poteri derivano grandi responsabilità. Il Dottor Stiles è infatti un chirurgo dotato di una abilità speciale, ovvero quella di rallentare il tempo. Questa capacità consente di portare a termine le operazioni più rischiose, ma lascia il medico in una condizione psicofisica decisamente pericolosa. Per rallentare il tempo va disegnato un simbolo magico nell'aria (o, per meglio dire, sullo schermo di Nintendo DS), trattenendo il fiato e sorridendo alla prospettiva dell'ennesima vita salvata.

4:3	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
3	PS2, Xbox

Final Fight è offerto nella sua versione incensurata rispetto all'edizione per SNES, come dimostrano le presenze femminili di Roxy e Poison. Ciononostante non v'è traccia di Jessica nella sequenza introduttiva...

Game trials

Inserito il DVD nella console, fa la sua immediata comparsa l'elenco di *tutti* i giochi presenti nella raccolta. Laddove le compilation rivali generalmente frappongono il conseguimento di obiettivi speciali tra l'utente e una manciata di titoli 'nascosti' (come finire un gioco senza mai ricorrere ai 'continue' o raggiungere un determinato punteggio), in *Capcom Classics Collection* il soddisfacimento di istanze di questo tipo premia invece con artwork, melodie, informazioni extra e suggerimenti relativi ai giochi proposti.

Capcom Classics Collection

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Digital Eclipse Software**

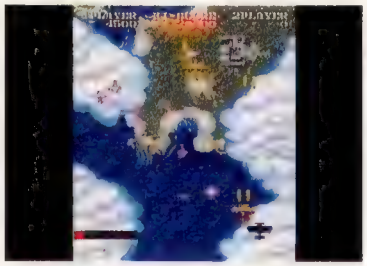
Non c'è nulla di nuovo in *Capcom Classics Collection*. Sebbene possa apparire scontata in riferimento ad una retro-compilation, la constatazione si riferisce al fatto che questa raccolta rappresenta la sintesi di un processo di riscoperta del patrimonio ludico Capcom iniziato già molti anni addietro. *Capcom Classics Collection* è infatti composto per tre quarti dal contenuto di ben cinque compilation distribuite in passato su Saturn e PSone nei confini del solo mercato nipponico. Si tratta delle varie edizioni di *Capcom Generations*, raggruppamenti a carattere antologico circoscritti agli esponenti più celebri delle più illustri serie videoludiche della casa di Osaka (il secondo volume, ad esempio, conteneva tutte le avventure di Sir Arthur, dall'originale *Ghosts 'n Goblins* all'implacabile *Super Ghouls 'n Ghosts* per SNES, passando per la versione arcade di *Ghouls 'n Ghosts*).

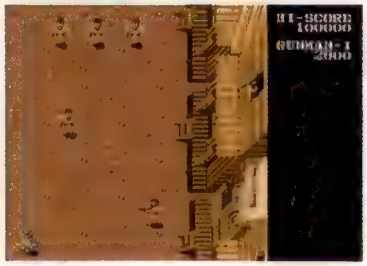
La sistemazione in ceppi dinastici permane anche in questa raccolta, infondendole notevole interesse storico per il cultore del videogioco: il suo occhio attento potrà seguire la traccia di richiami e corrispondenze interne all'evoluzione di ciascuna famiglia di titoli come in una genealogia, non necessariamente tale per il nome che porta (si pensi alla successione *Commando*, *Gun Smoke* e *Mercs*). Le origini della compilation ne spiegano in parte anche la completezza. A differenza dei due *Taito Memories*, interessanti unicamente per le attrattive di alcuni platform memorabili, questa selezione offre titoli di grande calibro appartenenti ad una discreta gamma di generi diversi, a riprova della poliedricità dimostrata da Capcom nel corso dei suoi venticinque anni di attività. Da *Son Son* a *Legendary Wings*, da *Final Fight* a *Bionic Commando*, platform, sparatutto, picchiaduro e avventura vanno a comporre un quadro di effervescente promiscuità.

L'accuratezza delle riproduzioni ostenta il massimo rigore, tanto dal punto di vista estetico che da quello della fruibilità. Tutti gli adattamenti rispecchiano ogni pixel delle controparti da cui derivano, e altrettanto assoluta è la fedeltà nella risposta ai comandi. Volendo è possibile riconfigurare a piacere il layout dei tasti scelto dagli sviluppatori per ciascuno dei titoli inclusi e memorizzarlo su Memory Card (così come vengono registrati tutti gli high-score). L'unica differenza degna di nota è riscontrabile in *Street Fighter II* (qui disponibile anche nelle due varianti successive *Champion Edition* e *Hyper Fighting*), la cui continuità è spezzata da una ingiustificata schermata di caricamento tra uno stage e l'altro, comunque innocua nella sua brevità.

Sono mesi decisamente propizi, questi, per un tuffo nel retrogaming. Dopo due *Taito Memories* e *Sonic Gems Collections* di Sega, Capcom prevale sui concorrenti pubblicando una raccolta di vecchie glorie le cui qualità la pongono legittimamente a modello per tutte quelle che seguiranno. Per una volta il nome va preso alla lettera: una collezione di classici Capcom, dove l'appellativo 'classico' rispecchia davvero l'eccellenza di buona parte dei giochi che la compongono. E tuttavia la collezione lusinga tanto il palato degli acquirenti quanto il loro portafogli. Trentatrè euro circa in cambio di ventidue titoli. Per un euro e mezzo a testa, Capcom comprime sulla superficie di un singolo DVD alcune delle pietre miliari della storia del videogioco (più precisamente del periodo che va dal 1984 al 1992). Certo, non mancano rimasugli ammuffiti sottratti temporaneamente allo stato di quiescenza in cui erano sprofondati (*Pirate Ship Higemaru*, *Vulgus*, *Exed Exes*), ma si tratta di semplici appendici che non piegano i meriti di una rosa nel complesso inappuntabile.

Ogni gioco è accompagnato da un menu che consente di modificare diversi parametri tra cui il numero di vite disponibili al principio di una partita e le soglie di punteggio da varcare per ottenerne di nuove





Voto: Otto su dieci

DEAD OR ALIVE® 4

Bellezza devastante.

www.deadoralivegame.com

XBOX LIVE TECMO

16+

Dead or Alive è un marchio registrato di Tecmo, LTD. Dead or Alive® 4 © 2005 Tecmo, LTD. Team Ninja e i loghi Team Ninja sono marchi depositati o registrati di Tecmo, LTD. Tecmo è un marchio registrato di Tecmo, LTD. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, i loghi Xbox e il logo Xbox Live sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni.

Jump in.

XBOX 360

LA STORIA DI...
ZARCH

Dopo aver modellato l'universo, uno dei creatori di *Elite* si riposò su un pianeta per realizzare qualcosa di straordinario. Questa è la storia dell'altro classico di David Braben

FORMATO ORIGINALE: **ACORN ARCHIMEDES** PRODUTTORE: **ACORNSOFT** SVILUPPATORE. **DAVID BRABEN** ORIGINE. **UK** DATA DI PUBBLICAZIONE **1987**

All'inizio del 1987 le cose non stavano andando come previsto. **David Braben** e Ian Bell erano ancora al lavoro sul seguito del loro successo di pubblico e critica, *Elite*. Ma l'entusiasmo era in calo e non stavano facendo molti progressi.

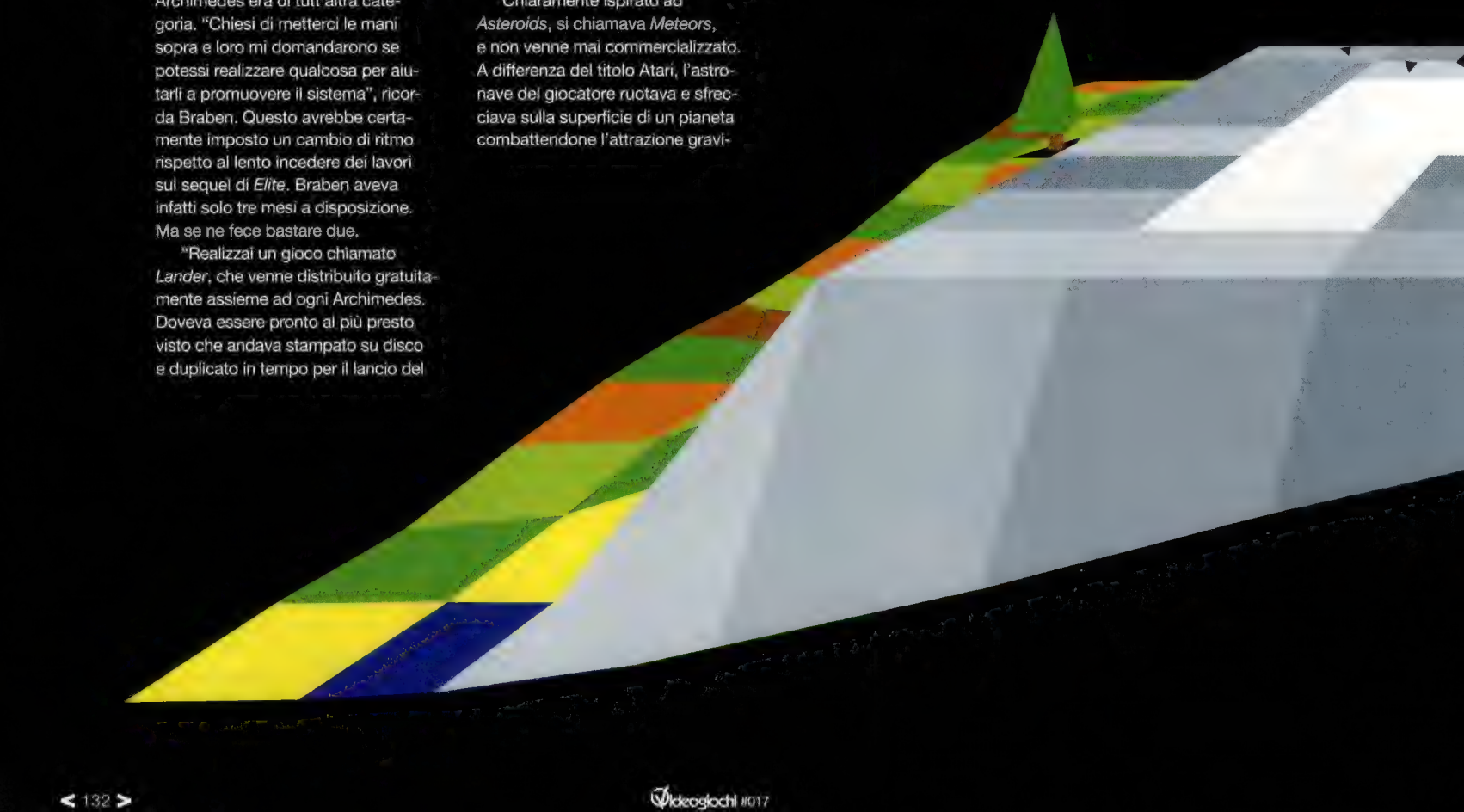
Attraverso alcuni amici in Acorn, Braben era venuto a conoscenza di una nuova macchina in cantiere, qualcosa di gran lunga più potente dell'ormai antiquato BBC. L'Acorn Archimedes era di tutt'altra categoria. "Chiesi di metterci le mani sopra e loro mi domandarono se potessi realizzare qualcosa per aiutarli a promuovere il sistema", ricorda Braben. Questo avrebbe certamente imposto un cambio di ritmo rispetto al lento incedere dei lavori sul sequel di *Elite*. Braben aveva infatti solo tre mesi a disposizione. Ma se ne fece bastare due.

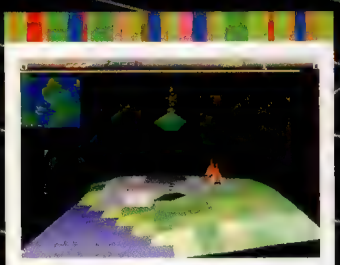
"Realizzai un gioco chiamato *Lander*, che venne distribuito gratuitamente assieme ad ogni Archimedes. Doveva essere pronto al più presto visto che andava stampato su disco e duplicato in tempo per il lancio del sistema". A causa del poco tempo a disposizione sarebbe stato impossibile realizzare un gioco delle dimensioni di *Elite*. Braben utilizzò così ingredienti già pronti, e li miscelò con una forte dose di ambizione tecnica. Decise di riprendere un gioco al quale aveva lavorato qualche anno prima sull'Atom di Acorn (il primo sistema domestico della società) e di aggiornarlo per portare a termine il suo nuovo incarico.

"A causa del poco tempo a disposizione Braben utilizzò ingredienti già pronti, e li miscelò con una forte dose di ambizione"

Chiaramente ispirato ad *Asteroids*, si chiamava *Meteors*, e non venne mai commercializzato. A differenza del titolo Atari, l'astronave del giocatore ruotava e sfrecciava sulla superficie di un pianeta combattendone l'attrazione gravitazionale alla maniera di *Thrust* e *Oids*. Inoltre, piuttosto che scivolare eternamente nel vuoto siderale, i meteoriti (anch'essi affetti dalla forza di gravità) precipitavano e si frantumavano al suolo, minacciando l'incolumità dell'astronave. Era un'idea molto semplice, ma divertente.

Lander sarebbe stato la versione tridimensionale di *Meteors*. La semplice 'V' di *Asteroids* avrebbe assunto le sembianze di un 'hoverplane' simile all'astronave di *Elite*, con i cannoni posti sul muso e i propulsori alla base. Per muovere il veicolo, il giocatore doveva incli-





CONTROLLI ROGNOSI

Nonostante il successo di critica e pubblico, *Zarch* aveva alcuni problemi di design. Il più evidente era l'inusuale sistema di controllo. Muovere il mouse a destra e sinistra non inclinava l'astronave: il giocatore indicava piuttosto la direzione verso cui desiderava procedere semplicemente ruotando il velivolo attorno al suo asse verticale, quindi piegava il muso in avanti (spingendo il mouse verso l'altro) e attivava i propulsori per muoversi. Sfortunatamente, il sistema era estremamente sensibile. "Era un po' rognoso", ammette Braben. "Dipendeva davvero tanto dalla qualità del proprio mouse. In alcuni casi era virtualmente ingiocabile. Ci si poteva giocare anche via tastiera, non dimenticatelo". Ciononostante, acquisita la giusta padronanza del mezzo era possibile eseguire manovre spettacolari. Rispondendo al feedback dei fan, Braben decise di riproporre il sistema di controllo nel seguito. "Credo che in *Virus* fosse più facile, ma resta comunque una rogna".

nario in modo tale che puntasse terra e quindi azionare i reattori. All'aumentare dell'inclinazione aumentava l'accelerazione orizzontale, a discapito dell'altezza. Con il sistema di controllo già pronto, non restava che trasformare una semplice linea in un paesaggio tridimensionale e quindi cominciare a tempestarlo di rocce.

L'Archimedes era una macchina completamente nuova. Basata su un processore RISC a 32bit, era chiaramente potente, ma Braben si trovò a doverne capire il funzionamento mentre procedeva con lo sviluppo del gioco. Purtroppo, l'impresa fu tutt'altro che semplice. "Di fatto programmavo tutto su un BBC perché la macchina era sprovvista di sistema operativo", spiega. "Non aveva neanche un lettore di dischi. Era proprio basilare". Il sistema finale prometteva caratteristiche che avrebbero velocizzato sensibilmente le applicazioni 3D, ma il modello fornito da Acorn a Braben non le possedeva ancora. "Nel prototipo del chip non funzionavano le operazioni di moltiplicazione. Non c'erano proprio. Non esistevano". Ciononostante Braben si prodigò nella realizzazione di quella che sarebbe stata la caratteristica saliente del gioco. Dal momento che doveva dimostrare la potenza grafica di Archimedes, il paesaggio era fondamentale.

"Avevo già delle idee su come realizzare un paesaggio 'a pezze' perché ci avevo provato tempo prima per *Elite*", ricorda. Libero dalle costrizioni del modesto BBC, Braben si rese conto che ciò che prima gli era stato impossibile realizzare avrebbe funzionato alla grande su Archimedes. "Avere a disposizione un computer che fosse davvero in grado di farlo mi rese la vita molto più facile", dice con tipica modestia.

Il mondo di *Lander* era un paesaggio idilliaco, tant'è che risultava piacevole anche solo volare a bassa quota fra le colline ammirando lo scenario. Elementi di gioco come punteggio e livello di carburante erano indicati all'esterno del mondo 3D, ordinatamente disposti lungo una barra sulla sommità dello schermo. Solida e colorata, la grafica rappresentava un naturale passo evolutivo in avanti, ma anche un mondo a parte rispetto ai gelidi vettori di *Elite*. Le colline verdeggianti sfumavano nel giallo a mano a mano che la terra si approssimava all'acqua. Tende da campeggio e casette erano sparse ovunque per dare un'idea delle proporzioni nonché un senso di vitalità e calore umano. I 256 colori di Archimedes permisero di applicare alcuni dettagli inusuali per l'epoca. Gli effetti di luce facevano sì che ogni collina avesse un fianco illuminato e uno in ombra e che lo scenario affogasse gradualmente nel nero all'aumentare della distanza. Ogni elemento 3D proiettava un'ombra realistica, importantissima per determinare altezza e posizione, ma così naturale da risultare assolutamente discreta. Sebbene la superficie del mondo virtuale fosse sottile come un foglio (e si vedeva), sembrava comunque reale.

Come il sistema solare di *Elite*, l'insieme di colline, laghi e vallate di *Lander* era generato dinamicamente. Era questa una caratteristica essenziale per qualcosa inizialmente destinata a finire nella successiva avventura intergalattica di Braben, ma qui permise soprattutto di costruire velocemente e facilmente una vasta gamma di mondi. Le altezze dei vari tasselli venivano determinate deformando il piano con una serie di sinusoidi percorrenti direzioni casuali. Con poche di queste il paesaggio sembrava artificiale, come una scatola di uova, ma all'aumentare del numero e della varietà assumeva un aspetto più naturale senza perdere la sua struttura dolcemente ondulata. I valori al di sotto di una certa altezza venivano considerati come acqua ottenendo così un livello del mare costante e spezzando ulteriormente l'innaturale regolarità dello scenario. Era chiaro che Braben si stesse divertendo col suo lavoro.

"Con un giocattolo così evoluto per le mani, un gadget per gli amanti dei gadget, ciò su cui desideravo

Mentre Braben sperimentava visuali più ampie si rese conto che il frame rate ne soffriva. Un sistema dinamico tentato come soluzione riduceva improvvisamente lo scenario ogni volta che appariva un'astronave, e fu infine scartato

Braben approfittò delle conversioni per computer (Amiga, PC e ST, seguiti da Amstrad, C64 e Spectrum) per ribattezzare il gioco *Virus*. Non è mai stato troppo entusiasta della titolazione originale *Zarch*: "sembrava il nome di un detersivo"

spendere il mio tempo erano le funzioni di rendering, perché era un'opportunità così ghiotta". Ovviamente, come ogni bravo bambino alle prese con i suoi giocattoli, Braben aveva costruito un mondo ordinato e deliziosamente pulito al solo scopo di devastarlo.

"L'idea iniziale era quella di deformare il paesaggio cosicché alla fine fosse ancor più ricco di crateri", ricorda. "Purtroppo non è andata esattamente così". Come si sarebbe reso conto ogni sviluppatore da quel periodo in poi, il design che funzionava così bene con *Meteors* non sembrava fare altrettanto nelle tre dimensioni. Sebbene ottimo come dimostrazione grafica, *Lander* non riusciva ad alimentare l'interesse del giocatore. C'era un sacco di potenziale, l'astronave e il paesaggio erano impressionanti, ma ci voleva più gioco.

"*Zarch* è un gioco decisamente diverso, ma usava la stessa infrastruttura per il paesaggio", spiega Braben. Ad una prima occhiata i due giochi appaiono identici, ma è una somiglianza superficiale. Come gameplay, sono completamente diversi. Con *Lander* pronto per la stampa e il testing dopo appena due mesi di lavoro, Braben aveva solo un altro mese a disposizione, pertanto il riciclaggio tecnologico fu una necessità.

Fortunatamente, stavolta era munito di un prototipo più evoluto di Archimedes, addirittura provvisto di tastiera dedicata, e lo sviluppo poteva così procedere rapidamente. "Dal punto di vista concettuale *Zarch* era formato da un sacco di elementi differenti", dice Braben. "C'era di tutto, da *Defender* a *Space Invaders*. Dato che avevo poco tempo a disposizione ho dovuto scegliere cose facili da programmare e che non avrebbero causato grandi problemi di gameplay".

Braben scelse di aggiornare gli elementi dei grandi classici che adorava: "In *Defender* mi piaceva l'idea di essere attaccato da un'astronave relativamente facile da gestire per voi vederla mutare e diventare bastardissima. Queste idee sono finite in *Zarch*. Come *Galaxian*, dove i nemici facevano dei giri prima di picchiare. Cose divertenti in questi giochi. Cose che sarebbe stato divertente realizzare in 3D".

"In *Defender* mi piaceva l'idea di essere attaccato da un'astronave relativamente facile per voi vederla mutare e diventare bastarda"

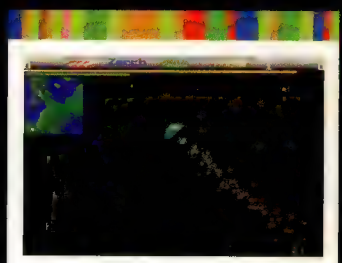
Da semplice sfondo, il paesaggio acquistò rilevanza ai fini del gameplay. Quel mondo inizialmente tranquillo, quasi paradisiaco, veniva lentamente corrotto dalle particelle di virus disseminate dagli invasori, ricoprendosi di rosse ferite al passaggio di un Seeder. "Mi piaceva l'idea di un paesaggio che si degenerasse lentamente", dichiara Braben. "Ogni elemento dello scenario muore o muta o succede qualcosa di speciale".

Queste aggiunte finirono per trasformare una dimostrazione tecnica in una battaglia frenetica. I giocatori erano soliti salire di quota per ingaggiare un Fighter in arrivo, quindi ridiscendere verso terra con una manovra a spirale per distruggere un Seeder solitario, ruotando rapidamente l'astronave per dare massima potenza ai razzi frenanti a pochi centimetri dal suolo.

In puro stile arcade, la sconfitta era inevitabile. Il gioco non aveva fine: si andava avanti il più possibile guadagnando occasionalmente qualche missile, un'astronave extra o un nuovo paesaggio. Per aumentare il tasso di sfida, la forza di gravità cresceva ogni volta che si superava un certo numero di livelli, obbligando a 'ricalibrare' la propria tecnica di guida.

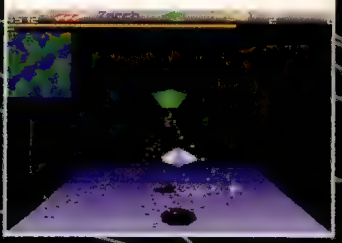
Critica e pubblico lo adorarono. La copia gratuita di *Lander* distribuita con ogni Archimedes dimostrò non solo la potenza del sistema, ma anche il fascino di *Zarch*, che presto divenne (e rimase) il gioco più venduto per la piattaforma. Purtroppo il sistema Acorn era troppo costoso e non riuscì a guadagnarsi un posto nel cuore dei giocatori. Di conseguenza, la sua scarsa diffusione fece del gioco di Braben una rarità, almeno fino all'anno successivo, quando una versione aggiornata e ribattezzata *Virus* apparve sugli home computer a 16bit.

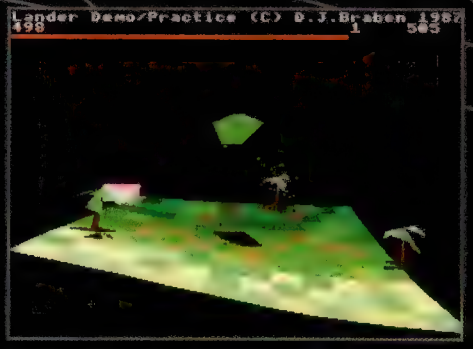
L'elegante semplicità di *Zarch* divenne non solo una dimostrazione della potenza di Archimedes, ma anche il portabandiera della nuova generazione di giochi 3D. Confortava e infondeva speranza. Sarebbe andato tutto bene: si poteva combinare un gameplay avvincente con una grafica straordinaria. Questo era il futuro, e sembrava magnifico.



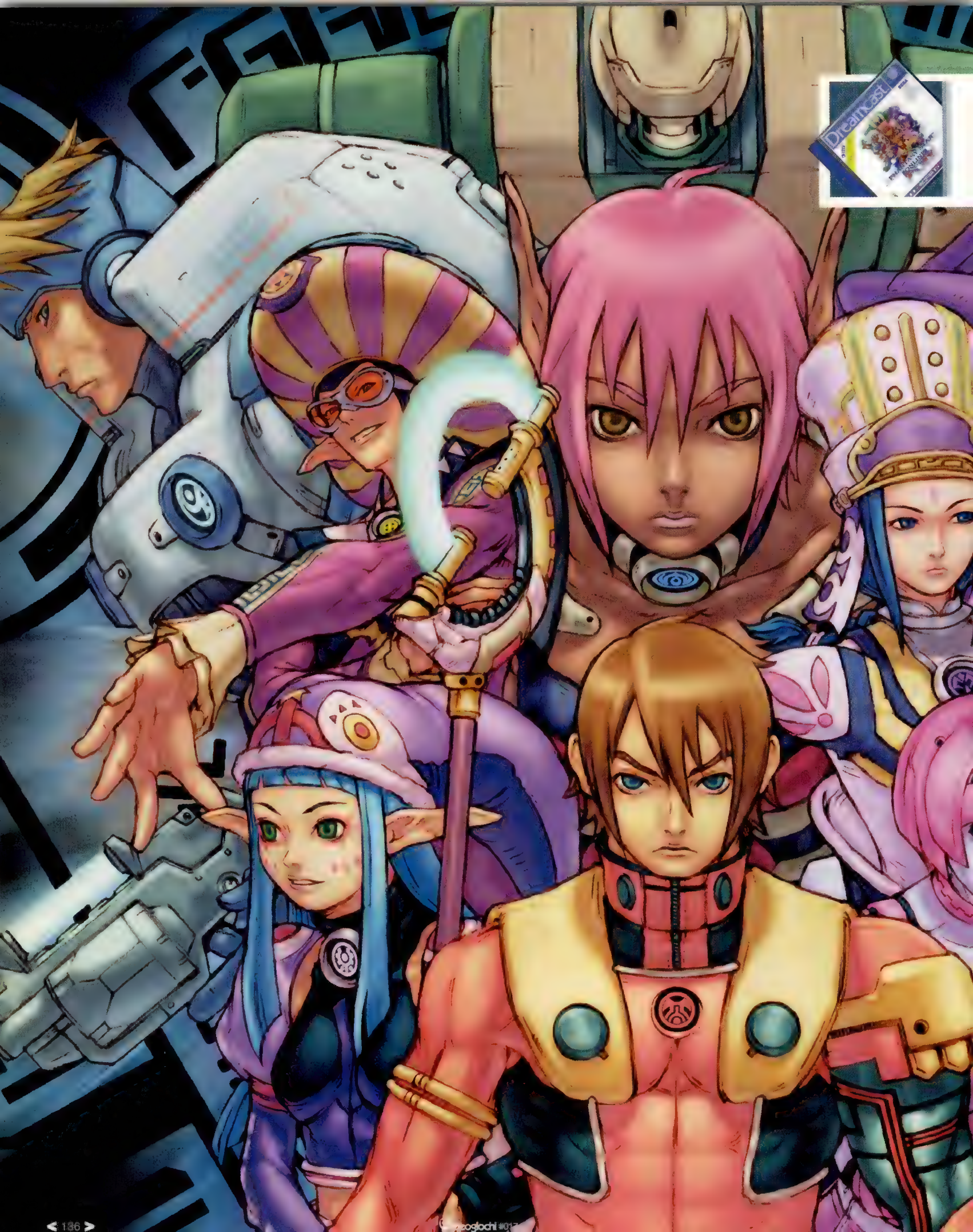
MUSO A TERRA

Nonostante l'ovvia attrattiva del suo paesaggio collinare, i giocatori di *Zarch* tendevano a starne il più lontano possibile. "Per come funziona* va il sistema di controllo via mouse, la gente tendeva a sparare verso il basso", spiega Braben. "Si finiva così per combattere una guerra di altezze con i nemici, e inevitabilmente ci si lasciava il suolo alla spalle". Sfortunatamente, a causa del poco tempo a disposizione per ripensare tutto il design e il sistema di controllo, non si poteva fare molto. "Ce ne siamo resi conto abbastanza presto, ed è stata una delle ragioni per cui ci siamo assicurati che i Seeder atterrassero. Dovevi volare davvero basso per colpirli". Sebbene questo introducesse un elemento di tensione dal momento che obbligava il giocatore ad abbandonare la sicurezza dell'alta quota, Braben ammette che ci fosse anche la volontà di "trascinare il naso del giocatore per terra. Guarda tutto il lavoro che ho fatto!".





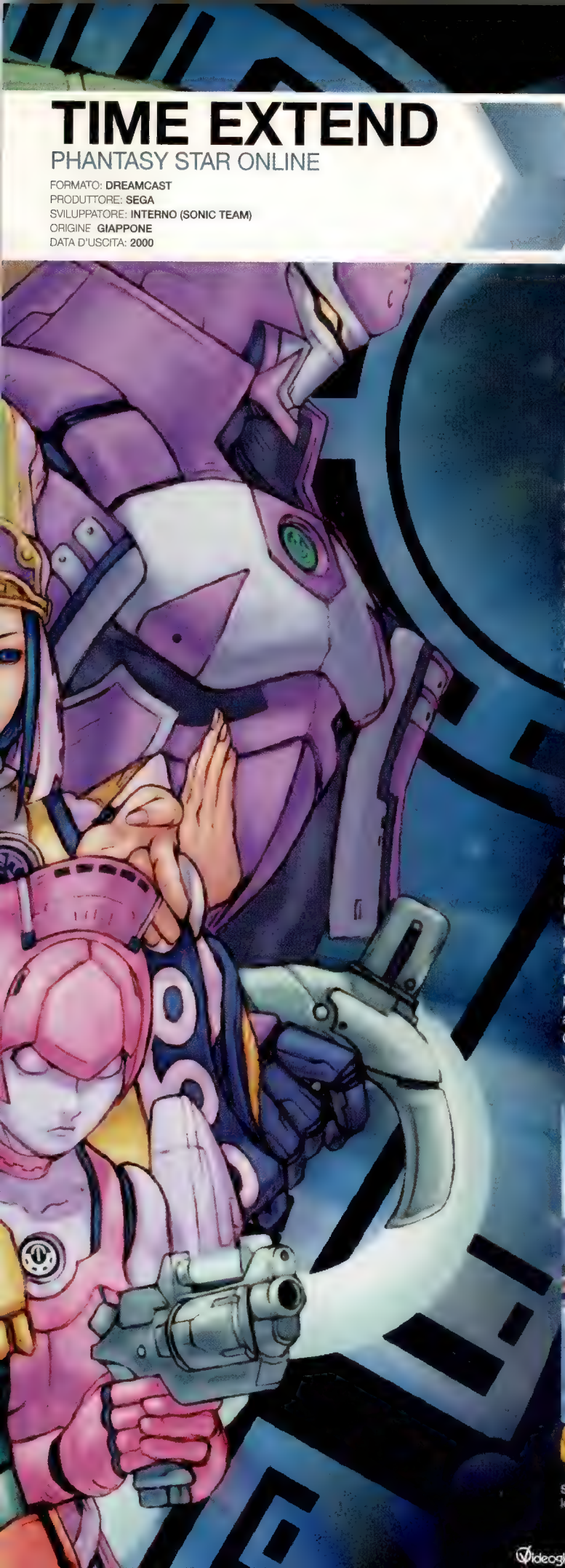
Sebbene l'inquadratura fissa di *Zarch* permise di risparmiare sui controlli e di eseguire diverse ottimizzazioni, volare e sparare verso la telecamera poteva risultare disorientante


Dreamcast

TIME EXTEND

PHANTASY STAR ONLINE

FORMATO: **DREAMCAST**
PRODUTTORE: **SEGA**
SVILUPPATORE: **INTERNO (SONIC TEAM)**
ORIGINE **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **2000**



I primi passi mossi da Sega sul terreno del gioco online potranno esserle costati cari, ma hanno condotto Dreamcast alla sua conquista più importante

È stato un vero fenomeno videoludico: un'avventura fantasy dallo stile grafico genuinamente unico, capace di portare online un numero senza precedenti di giocatori, nonché la prima nel suo genere a guadagnarsi le lodi appassionate della critica internazionale. Se questa descrizione desta in voi un improvviso senso di déjà vu non c'è da stupirsene. Prima di *World of Warcraft*, infatti, un altro gioco riuscì a conquistare il cuore di un pubblico devoto: il magistrale *Phantasy Star Online* di Sega.

Le aspettative erano certo più modeste nel 2000, ciononostante l'idea alla base del gioco caricava la tecnologia a disposizione di ambizioni troppo grandi perché fosse in grado di soddisfarle.

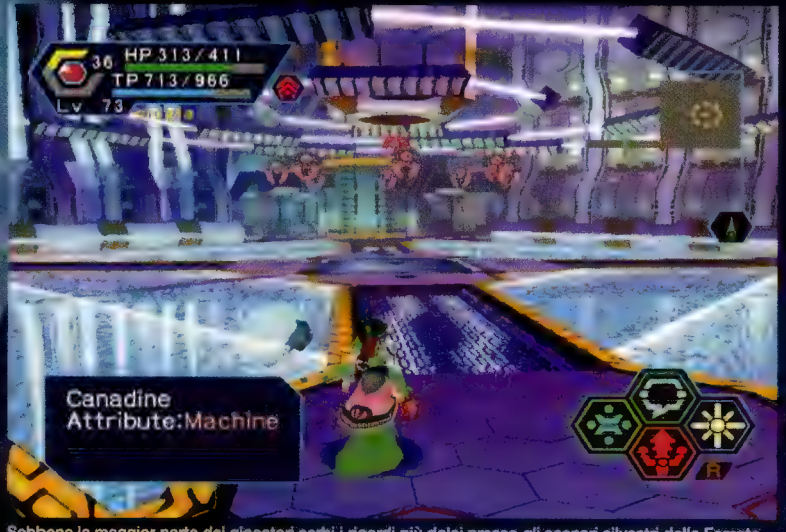
Tuttavia l'esperienza vissuta dai suoi partecipanti fu tutt'altro che negativa. Ancora oggi parlano di Ragol quasi fosse un luogo reale, chattano con amici conosciuti all'epoca e un fremito li scuote al suono delle melodie che li accompagnavano nelle loro avventure. E questo perché il supporto tecnologico, pur con tutte

> "C'erano tutti i presupposti per un MMO disastroso. Una console senza comunicazione vocale. Un periodo in cui le connessioni più diffuse erano quelle pay-per-minute"

Ad un'analisi superficiale c'erano tutti i presupposti per un MMO disastroso. Una console venduta senza tastiera e inadeguata per la comunicazione vocale. Un periodo in cui le connessioni internet più diffuse erano quelle pay-per-minute. Un gioco che mirava a mantenere l'attenzione degli utenti per dozzine di ore pur avendo solo quattro aree. Poche armi, pochi costumi e poche quest. Gruppi di quattro persone che rivisitavano continuamente lo stesso territorio.

le sue limitazioni, concedeva opportunità straordinarie per l'epoca. Una vera comunità globale, innanzitutto. Chiunque poteva partecipare liberamente a conversazioni via chat con persone situate in ogni parte del mondo, e altrettanto liberamente le abbandonava. Non meno determinante era il contesto di gioco, un mondo dai colori e dalla vitalità prorompenti.

È interessante notare come Dreamcast abbia consegnato ai posteri due immagini di sé, contrastanti ma comple-



Sebbene la maggior parte dei giocatori serbi i ricordi più dolci presso gli scenari silvestri della Foresta, le Miniere sfruttavano più efficacemente la profondità di colore di cui era capace l'hardware Sega

La maggior parte del tempo in *PSO* veniva speso in combattimenti ed esplorazioni di gruppo, sebbene solo occasionalmente venisse richiesta una complessa coordinazione tra i membri del party (per lo più nella risoluzione di puzzle a base di interruttori)

Sebbene Ragol si estendesse lungo solo quattro aree, le variazioni all'interno di ciascuna erano significative. Il passaggio dalla rovente monotonia delle prime caverne (sopra) a quelle fredde e colorate più in profondità (sinistra) conferiva un senso di progressione e organicità al mondo di *PSO*

PSO VER. 5

PSO offriva un'esperienza insolitamente fresca, ma non può certo dirsi che Sega non abbia cercato di spremerla fino all'ultima goccia. Dopo la pubblicazione su Dreamcast di una 'Ver. 2' migliorata rispetto alla precedente, l'intero pacchetto venne portato in seguito anche su GameCube e Xbox. Nonostante l'aggiunta di diverse modalità di gioco in cooperativa via splitscreen e qualche nuova area, il gioco non sembrava più lo stesso. Le versioni successive per PC (*Phantasy Star Online: Blue Burst*) sono giusto un palliativo per coloro che proprio non riescono a fare a meno della vita su Ragol.

mentari. Per molti la console Sega rappresenta un ricordo gioioso, l'ultima radiosa estate di un tempo in cui erano solo i giochi a contare davvero. Ma la sua immagine nella storia coincide con quella della decadenza, un albatro bianco rannicchiato sulle spalle di Sega come funesto presagio della sua futura disfatta nel mercato dell'hardware. Ma un fatto non può essere negato, a prescindere da questa dualità conflittuale. In mani sapienti, ed erano quasi sempre quelle di Sega, Dreamcast riusciva a instaurare un rapporto simbiotico col proprio software con una frequenza che poche console possono annoverare. *Super Mario 64* era la sintesi perfetta di ciò che rendeva speciale N64, mentre una copia di *Halo* costituisce l'elemento essenziale del patrimonio ludico di Xbox. Ma Dreamcast, avviato il gioco giusto, sembrava ogni volta risplendere con rinnovata intensità.

Come potrebbe spiegarsi altrimenti che titoli tanto diversi come *Jet Set Radio*, *Soul Calibur*, *Samba De Amigo*, *Shenmue*, *Skies of Arcadia*, *Rez* o *Metropolis Street Racer* venissero identificati come elementi imprescindibili e caratterizzanti dell'essenza stessa della console Sega? Non importa quanto sfortunato sia stato il suo destino, Dreamcast restituiva forte l'impressione di essere stato progettato attorno alle ambizioni ludiche di Sega, non viceversa. Non era una macchina assemblata da specialisti dell'hardware, il cui software ne avrebbe poi gradualmente esplorato il potenziale nell'inesorabile cammino verso l'obsolescenza. No, Dreamcast era lo strumento che Sega aveva creato per assecondare l'estro dei suoi team, squadre guidate da game designer ansiosi di far esplodere la loro creatività appellandosi tanto ai vecchi istinti arcade della società quanto alle idee più fresche e recenti allo scopo di ridefinire il videogioco domestico.

Frutto di quell'entusiasmo sono giochi come *Phantasy Star Online*, un titolo talmente ambizioso da aver quasi portato sul lastrico Yuji Naka. Lo stress sopportato durante le fasi del suo sviluppo è percepibile nei toni del geniale designer nipponico ogni volta che gli capita di parlare di quei giorni. Ma i sacrifici furono ampiamente ripagati dalla creazione di un universo talmente convincente che i suoi visitatori non riuscivano ad immaginare di meglio.

In *Phantasy Star Online* è richiesto l'abbattimento di un determinato numero di avversari prima di ottenere l'accesso all'area successiva. Una procedura stagnante nella sua semplicità, capace di rendere il combattimento in solitario nelle terre di Ragol ben poco gratificante

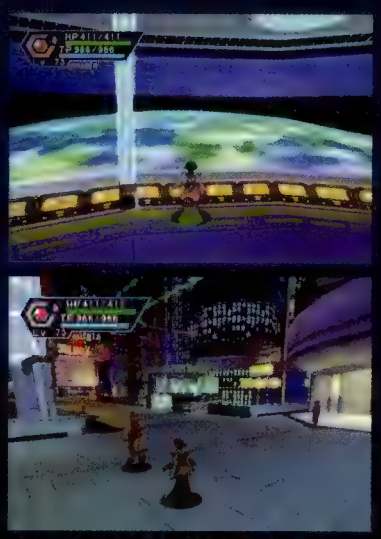
L'attenzione per i dettagli era evidente sin dall'inizio: gli effetti sonori e le schermate di caricamento davano l'impressione di un mondo tutto da scoprire piuttosto che fungere da impacciata transizione fra realtà e finzione. I personaggi selezionabili componevano un cast bizzarro ed eterogeneo, e tra androidi, guerrieri e arlecchini c'era sempre quello adatto alle proprie esigenze. La loro aggraziata bizzarria influenzava il comportamento di chi li guidava durante il gioco. C'era qualcosa di aristocratico in quelle lunghe toghe e nelle vistose armature che alimentava sin da subito una raffinata atmosfera cavalleresca. E anche coloro i quali non trovassero un personaggio affine ai loro gusti finivano per adeguare la propria personalità all'aspetto dell'avatar scelto.

> "I personaggi selezionabili componevano un cast bizzarro ed eterogeneo, e tra androidi, guerrieri e arlecchini c'era sempre quello adatto alle proprie esigenze"

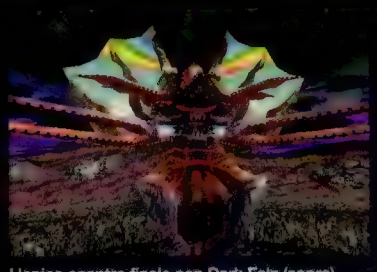
Lo stesso valeva per il sistema di comunicazione. In pochi disponevano di una tastiera per Dreamcast e fare affidamento sul sistema di digitazione virtuale in luogo del limitato set di frasi era palesemente irrealistico. Anche i possessori di tutto l'equipaggiamento necessario si ritrovavano spesso a giocare con persone che non parlavano la loro stessa lingua, finendo per comunicare alla meno peggio attraverso doni ed emoticon. E pur trovandosi nelle migliori condizioni possibili, vale a dire in possesso di una tastiera e in compagnia di un party linguisticamente compatibile, in pochi riuscivano a scrivere e giocare contemporaneamente.

Tutti questi ostacoli avrebbero dovuto rappresentare una debolezza di *Phantasy Star Online*, ma alla fine risultarono i suoi punti di forza. Tanto per cominciare bandivano quel chiacchiericcio superficiale in grado di corrompere anche l'atmosfera del mondo online più credibile. Le parole erano un bene prezioso da usare con saggezza. Ciò che veniva detto fluttuava sulla testa del mittente per diversi secondi ed inutili banalità avrebbero compromesso un ambiente di gioco dove ogni pixel era stato messo lì con uno scopo e realizzato ad arte. È significativo notare che persino quando il passaggio ad Xbox ha permesso l'implementazione della comunicazione vocale i veterani di *PSO* abbiano evitato di servirsene. Ma la ricerca del giusto equilibrio tra giocare bene ed essere una buona compagnia si rivelò per molti un'impresa impossibile, una circostanza che favorì l'ingresso di una nuova quanto singolare categoria di 'utenti' nel mondo di *PSO*: i dattilografi. La bellezza di Ragol era tale che anche solo ammirarla in qualità di spettatore rappresentava fonte inesauribile di godimento. Coinquilini, fidanzate e amici erano perciò più che disposti a partecipare in veste di 'stenografi', preoccupandosi di scrivere quanto gli veniva dettato da chi era impegnato a giocare, magari apportando aggiunte occasionali man mano che solidificavano amicizie con i membri del party o con altri dattilografi come loro.

Non c'è dubbio che fu lo splendore di Ragol ad attirare questo genere di utenti. È curioso come le persone, pur ribadendo l'importanza delle storie nei videogiochi, di fatto tendano poi a parlarne occasionalmente. Lo stesso succedeva anche con *PSO*. Sebbene venisse naturale provare apprensione per gli abitanti di Pioneer 2, o curiosità per Red e i problemi che ha causato, a molti la trama importava poco. Era l'ambiente il vero protagonista, ma con la sua offerta di sole quattro aree *PSO* correva il rischio della monotonia. Ma piuttosto che fondarsi su una solita ripartizione tra il castello, la spiaggia, l'area infuocata e quella ghiacciata (una trappola in cui titoli minori sarebbero certamente caduti con facilità), la geografia di Ragol proponeva una varietà e una coesione tali da enfatizzare un senso di reale ecologia, riflettendo nel contempo gli stravolgimenti narrativi. Così come la lucentezza della Foresta svaniva nelle tenebre di una tempesta, la quiete delle Cave si inabissava in caverne più misteriose. I primi stage delle Miniere proponevano incisivi seppur convenzionali scenari di tecnologia aliena, ma i successivi offrivano riferimenti all'arcano che anticipavano mirabilmente la solenne magnificenza delle Rovine. Anche le creature che popolavano queste aree vantavano legami convincenti: le similitudini tra i silenziosi Booma della Foresta e i letali Dimenian non fornivano solo indizi sul



Pioneer 2 era un hub utile e pieno di vita. Periodicamente, Sega vi allestiva degli eventi: decorandone gli androni con cuori di San Valentino o doni pasquali secondo le stagioni



L'epico scontro finale con Dark Falz (sopra) aveva inizio nella quiete di un campo florito (in alto) non meno suggestiva del viaggio verso la luna al termine di *Zelda: Majora's Mask*

modo di affrontarli in battaglia: raccontavano indirettamente la storia di un mondo naturale alterato e distorto dagli eventi che vi si erano verificati.

Ma pur escludendo il contesto e il senso di progressione, ogni fotogramma di *PSO* riusciva comunque a togliere il fiato. Le rifrazioni turchesi delle miniere stupiscono anche dopo la centesima visita. Non esiste veterano che possa trattenere l'emozione mentre conduce un neofita nella sala segreta della cascata. Anche in compagnia di vecchi amici, la conversazione si spegne da sé quando di scorgono spiragli del mondo al di là delle finestre delle Rovine. Nessuno degli episodi precedenti aveva preparato i giocatori a momenti di tale liricità. Malgrado i toni fantascientifici delle edizioni per Mega Drive, non c'era nulla che lasciasse presagire i sontuosi dettagli di Ragol. Anche alla luce delle versioni aggiornate per console più potenti, solo quella Dreamcast ha saputo restituire la radiosa solidità del mondo di *PSO*.

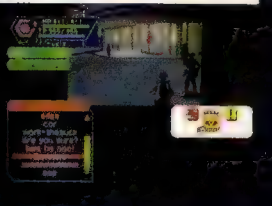
L'influenza dei predecessori su Mega Drive si fece comunque sentire sulla caratteristica più debole del gioco: il combattimento. Il passaggio dalla strategia delle battaglie a turni alla frenesia della bagarre in tempo reale sarà anche stato un passo necessario per traghettare *PSO* nelle tre dimensioni, ma il risultato mostrava la poca dimestichezza del team con i giochi d'azione. Il monotono 'zang zang ZANG' della combo a tre colpi vantava effetti terapeutici per alcuni, ma que-

Indispensabili nelle situazioni di emergenza, i fedeli Mag a disposizione di ogni giocatore potevano eseguire attacchi speciali dirompenti, ma che si rivelavano talvolta imprecisi

La vista che si poteva ammirare dalle finestre delle Rovine (sopra) era certamente gradevole, ma le architetture del gioco non erano meno incantevoli. Un magnifico senso di antichità aliena pervadeva ogni area

LINGUA DEI SEGNI

PSO è stato concepito come esperienza globale, e Sonic Team lavorò parecchio per agevolare la comunicazione, offrendo anche traduzioni già pronte di set predefiniti di frasi. Tuttavia, la lingua davvero universale era quella delle emoticon create dai giocatori stessi. Precursore del sistema di personalizzazione di *Forza*, *PSO* permetteva di realizzare segni complessi sfruttando un set di forme e linee elementari. Lo svago offerto da quest'attività valeva quello di un gioco a sé, e le finezze nel suo metodo di 'costruzione' sapevano insegnare le basi del fumettismo tanto quanto la lettura di massicci testi dedicati all'argomento. Le emoticon potevano anche essere condivise con altri, rafforzando l'identità visiva del gruppo.



sto non bastava a mascherarne la piattezza. L'agganciamento automatico del bersaglio si dimostrava impreciso a distanza ravvicinata, mentre la tattica da adottare nel corso degli scontri si riduceva di solito a veloci spostamenti da una parte all'altra della stanza tesi ad allineare i nemici in file ordinate di bersagli facilmente massacrabili. Anche in gruppo, i combattimenti erano assimilabili più a delle prove di concentrazione e buon senso piuttosto che di abilità e strategia. Coordinazione e comunicazione erano richieste solo contro i boss, sebbene anche questi non offrissero tutti la medesima qualità ricreativa: l'euforia che seguiva alla caduta di Dark Falz era eguagliata in intensità dal sollievo di lasciarsi alle spalle la mortale ripetitività del confronto con De Rol Le.

Sfortunatamente, neanche la gestione degli oggetti e dell'equipaggiamento riusciva a colmare il vuoto intellettuale lasciato dal sistema di combattimento. Massimizzare il potenziale del proprio Mag poteva richiedere di ragionarci un po' su, ma la maggior parte dei giocatori preferiva probabilmente rivolgersi a GameFAQs piuttosto che perdere tempo a sperimentare gli effetti di ogni combinazione di item. Anche perché, a fronte di un laborioso cincischiare tra menu e attributi numerici, l'impatto di questa procedura sul gameplay era solitamente minimo.

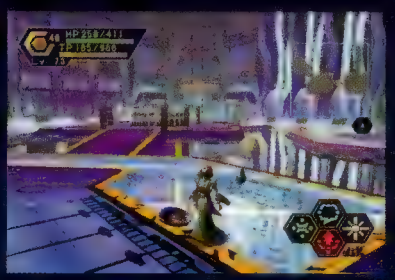
Ma dove *PSO* trasse dei benefici dalla propria eredità genetica fu nel mito degli Hunter. I giocatori di *PSO* non erano eroi in competizione, certamente non all'inizio. Erano piuttosto impiegati, professionisti, persone della stessa condizione sociale. Una circostanza che favoriva un forte cameratismo e instaurava un clima di cortesia e rispetto che solo i più irriducibili Player Killer tradivano.

> "L'atmosfera è spesso considerata poco più di un extra. Ma nel pionieristico titolo di Yuji Naka era importante al pari delle sue meccaniche fondamentali"

Imbattersi negli NPC Hunter su Ragol, che fossero vittime o rivali, rafforzava quel legame, quella sensazione di avere tutti lo stesso scopo. Forniva al giocatore un motivo di attaccamento al mondo virtuale che molti RPG, con le loro solite storie di liberatori erranti, non riuscivano ad offrire. A differenza delle edizioni che l'hanno preceduto, l'accompagnamento musicale di *PSO* generava con motivi orchestrati suggestioni potenti almeno quanto le invenzioni visive.

L'atmosfera è spesso considerata poco più di un extra nei videogiochi, un bonus di scarso rilievo. Ma nel pionieristico titolo di Yuji Naka era importante al pari delle sue meccaniche fondamentali. Non si afferrava il controller per giocare a *PSO*, ma per fare un viaggio sulla superficie del pianeta. E quando il fascino dell'esplorazione si affievoliva, veniva rimpiazzato da un più duraturo sentimento di affetto e familiarità. Detto altrimenti, la trama veniva sconfitta dal fascino del luogo. In teoria, il giocatore aveva l'incarico di rendere Ragol un posto sicuro per i suoi abitanti, ma presto scopriva di non volerlo condividere con nessun altro. Alla fine si trasformava in un indigeno, più incline a vivere a stretto contatto con la fauna ostile che in mezzo al civilizzato trambusto della nave.

PSO vanta un primato unico per un MMO: ispirare sentimenti di solitudine e possesso in un mondo che migliaia di altri hanno già calpestato. Sembra un paradosso, ma sono le esperienze di gruppo, le avventure intraprese con amici vecchi o nuovi, ad essere sentite come le più esclusive. Più di qualsiasi effetto grafico o franchise rinomato, è quel sentimento il vero tratto qualificativo di un grande gioco Dreamcast: sembrava realizzato apposta per te. E la ragione di questo è semplice: è proprio quello che era.



Reperire (e potenziare) l'arma ideale costituiva una delle motivazioni più pressanti, sebbene alcune come la padella (a destra) servissero più che altro per farsi due risate. Alcuni dei nemici più grossi potevano vantare un equipaggiamento tanto poderoso quanto quello dei giocatori

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futureitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Consentitemi una barzelletta di incipit. Un consulente di Accenture si reca in vacanza in Sardegna. Durante una scampagnata scorge un ovile, si dirige verso il pastore proprietario del complesso e, senza nemmeno presentarsi, gli propone una scommessa: "Se indovino quante pecore possiedi senza che tu me le mostri, me ne regali una".

Il pastore accetta di buon grado. Il consulente inizia una serie di analisi meticolose: rileva dall'esterno le dimensioni dell'ovile, verifica la qualità dell'erba, la composizione del terreno etc. Dopo questo accurato esame, il consulente è pronto a fornire la risposta: "Possiedi 475 pecore!".

Il pastore ammette che il numero è corretto e autorizza il consulente a entrare nell'ovile per prendere una pecora. Questi fa poi per andarsene con l'animale in braccio, ma viene fermato dal pastore: "Vuoi farla tu una scommessa? Scommetto di indovinare il tuo mestiere al primo tentativo. Se vinco mi riprendo ciò che hai vinto". Il consulente, incuriosito, acconsente. "Sei un consulente di Accenture".
"Come hai fatto a indovinare?"
"Semplice: ti sei presentato qui senza essere invitato, mi hai fornito informazioni che già sapevo e, tra tutte le pecore che c'erano, hai preso il cane!"

Al pari del consulente di Accenture, il recensore di videogame giunge nelle nostre case senza un invito. Certo, siamo noi che digitiamo gli indirizzi internet che conducono al suo articolo e che spendiamo dodicimila lire per comprare riviste ricavate dagli alberi, ma è il recensore ad arrogarsi il diritto di giudicare un'opera in luogo pubblico. Il figuro poteva starsene tranquillo in redazione a trastullarsi con le groupies, usufruendo di droghe non ancora condannate da Bruno Vespa. E invece decide di parlare al popolo sperticandosi in analisi comparate, descrizioni minuziose del prodotto e una sequela di pro e contro incolonnati, finendo tuttavia col raccontare cose che il videogiocatore già sa. Non pago, il recensore fa culminare il suo pezzo con un giudizio finale. Una bottom line che, per quanto ben scritta e argomentata, non può che mancare il punto e tirare su il cane al posto della pecora. Il punto è che recensire un'opera è di per sé un atto di arroganza. Recensire un videogioco è un atto di arroganza con l'aggravante dell'inutilità.

Nel numero scorso Cristiano Bonora proponeva per il buon recensore il compito di educare le masse, auspicando forse ad un regime oligarchico in cui un manipolo di giornalisti illuminati, dall'alto della loro torre d'avorio, inculcano nel giocatore la bellezza delle architetture neosarcazziche o la pregnanza di significati nella vita sessuale di Otacon. Si inizia con lo scrivere: "Chi custodisce il patrimonio interpretativo di qualsiasi mezzo di espressione e comunicazione, dovrebbe innanzitutto sentire il bisogno di tramandarlo al prossimo", e si finisce ben presto con il concludere che da un grande potere derivano grandi responsabilità. A quel punto non rimane che indossare una calzamaglia e un lancia-ragnatele e andare a rompere i coglioni alla gente che ha la colpa di divertirsi con *Need for Speed*.

Ciò sarebbe sbagliato se non fosse prima risibile. Ragazzi, ricordiamoci per un attimo che stiamo parlando di un medium sopravvalutato, limitato, derivativo, la cui scarsa complessità non abbisogna certo di menti superiori che guidino il popolo. Non esistono distinzioni tra intellettuali e proletari, qui. Siamo tutti deficienti che a trent'anni ancora si rincoglioniscono coi giochini. Inutile cercare di giustificare la nostra infantile passione attribuendo al mezzo un'importanza che non ha.
Davide Videoludico
Terrorista Next Gen
davideoludico@gmail.com

Incipit davvero spassosissimo, caro Davide Videoludico. Ma il resto della lettera dov'è?

Ualone ha parlato della rivista che non c'è lamentandosi della realtà editoriale in cui egli stesso lavora. Addirittura, essendo editor di PSM (e non l'ultimo dei collaboratori), lamenta la sua impotenza rispetto ad un sistema in cui egli stesso non riesce a divincolarsi. Eppure su una rivista di videogiochi è riuscito a dire che il mondo editoriale delle riviste di videogiochi ristagna da tempo. Un controsenso.

Premetto che condivido il parere di Ualone. Io e i miei amici trentenni appassionati abbiamo smesso di comprare riviste o se lo facciamo è solo per il gioco allegato. Se cerchiamo recensioni, foto o news basta fare un saltino su internet.

Oggi però mi è successa una cosa. Entro in ufficio con **Videogiochi** in mano e un collega (nintendaro purosangue) mi dice, mentre sta proprio davanti ad un sito di una famosa rivista on-line: "Ma cosa ti sei comprato a fare una rivista di videogiochi?". La domanda mi ha lasciato perplesso. Sono circa quattro numeri che compro questo bimestrale e non mi sono mai chiesto perché lo compro nonostante sia senza 'gioco completo allegato'. Poi prendo coscienza e gli mostro qualche frase come: "...i videogame sembrano assomigliare così tanto a pornografia desessualizzata...", oppure gli faccio leggere le vicende di Methical e insieme si ipotizzano futuristici e verosimili scenari in cui il diritto economico e penale possano trovare spazio nel mondo virtuale. Il colpo di grazia glielo do con Time Extend, in sostanza la recensione di un gioco del 2003 fatta con 'il senno di poi' e non con l'enfasi del blockbuster appena partorito. Se la leggiamo bene questa potrebbe essere la recensione tipo che Ualone propizia.

Proprio pensando a Ualone mi vengono alla mente le parole "la rivista che non c'è". Parole che trovano spazio anche nella rubrica della posta. Se ci pensiamo bene la rivista che non c'è, in effetti c'è, ed è questa. Anzi, potrebbe essere questa, e mi permetto di dare i miei consigli:
1) Togliete il voto finale. In fondo è gia piccolo e quasi non si legge. Il voto non serve a niente. Dove lavoro io ci sono molti impiegati 'costretti' ad usare il computer, e la maggior parte neanche ne ha uno a casa. E sapete qual è il gioco più giocato nella pausa pranzo? *Beach Head 2000*. Ce l'avete presente? Io e i miei colleghi informatici facciamo girare sui nostri portatili titoli come *Half-Life 2*, *Morrowind* o *GTA: San Andreas*. Titoli che gli impiegati guardano scuotendo la testa. Per loro il gioco perfetto è *Beach Head 2000*. Semplice, chiaro, immediato. Chi glielo spiega che il loro passatempo preferito ha preso un sei striminzito e quelli che giochiamo noi sono da nove? Io no di certo. Sarebbe come andare da mio nonno e dirgli: "Lo sai che voto danno a briscola le riviste specializzate di giochi di carte?"
2) Non ricordo in quale articolo si dice che il cinema produce grandi blockbuster per avere entrate sicure, ma anche film minori per gli spettatori di nicchia. Il mondo dei videogiochi questo non l'ha capito e cerca di produrre solo blockbuster. Con le riviste si fa lo stesso. Che sia bella, colorata e che venda molto! Future Media Italy credo abbia buone entrate con PSM e Giochi per il Mio Computer e credo vadano benino anche le altre riviste per Xbox e Nintendo. Perché non far diventare **Videogiochi** un fiore all'occhiello? Se un ricco collezionista compra un quadro di Guttuso pagandolo migliaia di euro non lo fa per guadagnarci, ma per piacere personale o per farlo vedere agli amici. **Videogiochi** potrebbe essere un succoso prototipo che non fa guadagnare ma fa vedere come potrebbe essere il futuro.
3) Allargate gli orizzonti. Invitate a scrivere o intervistate persone al di fuori del mondo dei videogiochi. Immaginate corsivi di Umberto Eco, interviste a Piero Angela, una recensione della Gialappa's. Oppure, rinunciando ai nomi grossi (e magari costosi), fate intervistare a Matteo Bittanti sua madre su quello che pensa dei videogiochi. Non sto scherzando! Un botta e risposta dove si scopre che una mamma capisce (anche se non fruisce) i videogiochi (ce ne sono, ve lo assicuro), oppure si scopre che anche la madre di Matteo crede che suo figlio dopo aver giocato a *Manhunt* cerchi di sgozzare il vicino. Leggere queste interviste potrebbe essere divertente, interessante

> "Il punto è che recensire un'opera è di per sé un atto di arroganza. Recensire un videogioco è un atto di arroganza con l'aggravante dell'inutilità"
>
> Davide Videoludico

e soprattutto si aprirebbe un dialogo con chi denigra il nostro passatempo. Invitate qualche redattrice di Donna Moderna e apriamo un dibattito!
Grazie e buonasera a tutti.
Daniele Di Mauro

1) Ma poi di cosa di discuterebbe sui forum? Il voto serve per vendere la rivista, soprattutto se è sbagliato.
2) **Videogiochi** è il fiore all'occhiello di Future Media Italy. Future non lo sa ancora, ma è così. Forse.
3) "Bellissima idea!", esclama la madre di Matteo Bittanti.

Esimia redazione di Videogiochi, saranno circa 10 anni che non scrivo ad una rivista, ed ora torno a farlo per dire la mia su un argomento particolarmente abusato, per cui oceani di inchiostro hanno già inondato le caselle postali dei periodici tutti: la pirateria. C'è poco da discutere: è un male, è una forma di furto, è immorale, alimenta mercati gestiti da personaggi oscuri e impedisce ai creatori di software di ottenere il giusto riconoscimento economico dei loro sforzi. Ma c'è un aspetto che viene sempre tralasciato quando si affronta l'argomento, e su quello vorrei ora soffermarmi: la disponibilità di software pirata può drasticamente incidere sulla diffusione di una console o di un computer. Nello scegliere quale sistema acquistare, nella testolina di chi sta per sborsare una mazzetta di euro, inevitabilmente entra in gioco un fattore determinante, ossia la possibilità di reperire i giochi. E qui sta il problema: tra sistemi di fascia analoga, con un parco software ugualmente ampio, l'omino medio (di cui, è risaputo, esistono tanti fratellini) preferirà quello che consente di procurarsi il software più facilmente, e non importa in che modo, sia esso originale, budget, covermount o pirata. L'omino medio, infatti, non è così moralista o sensibilizzato. Egli ascolta con naturalezza nella sua auto CD contraffatti del Festivalbar o di 'Hit Mania Dance' senza alcun senso di colpa. O semplicemente non ritiene che sia il caso sborsare tanti soldi per avere qualcosa che si può rimediare quasi aggratise. Senza falsi perbenismi o ipocrisie, a me è accaduto: quando ero un piccolo studentello squattrinato, arrivato al momento di scegliere il successore del mio Commodore 64 optai per l'Amiga, tralasciando la pur valida ipotesi Mega Drive per via del vortice di dischetti che costantemente girava all'interno della mia classe. E sapere che a 5 sacchi era possibile ottenere sottobanco da negozianti compiacenti nuova pappa per il drive era una sorta di coperta di Linus. Poi passò qualche anno, e l'Amiga morì. Si disse che la pirateria fu tra i responsabili: vero, ma siamo sicuri che in assenza della stessa avremmo assistito al boom dell'Amiga come macchina da gioco? Io all'epoca qualche gioco originale lo acquistai, e il mio piccolo contributo al mercato lo diedi: nello scenario B, avrei alimentato il mercato dei giochi Mega Drive. Ora, uscendo dal personale, non credo che il caso citato sia l'unico: cos'è accaduto anni dopo con la PlayStation e la PS2? Bastava una modifica e via, ecco l'accesso a pile di Princo pronte per essere caricate ed eventualmente scopiazzate da sé o dall'amico col masterizzatore. Siamo sicuri che se i giochi fossero stati distribuiti su cartucce la Sony avrebbe contato su una base installata di PlayStation così ampia? O si sarebbe limitata, nella migliore delle ipotesi, a rimpiazzare i Super Nintendo o Mega Drive della generazione precedente, senza espandere troppo il mercato? Intendiamoci, non voglio fare apologia di delitti né tanto meno istigare nessuno a delinquere, per carità: pirateria fa rima con porcheria e piratone fa rima con prigione. Ma temo che la prospettiva di copiarsi il software e l'offerta dello stesso sui banchi di Porta Portese o sui marciapiedi di Via Tuscolana valga più di qualsiasi pubblicità o conferenza stampa spettacolare che Sony, Microsoft o Nintendo possano tirar su. Io la butto lì: tra le tre nuove console vincerà quella il cui software si *rimedia* in modo più facile. E non credo sia un problema di causa-conseguenza: avere tutto, subito e (quasi) gratis è una tentazione molto forte per l'intero genere umano. E figuriamoci per il casual gamer.
Mak

Xbox è più potente di PS2, gode di un servizio online che la console Sony ignora, con due euro di spesa extra si può trasformare in centralina multimediale, ha il MAME e legge persino i videogiochi stampati sulle pietre. Quale console ha recentemente tagliato il traguardo dei 100 milioni di unità distribuite nel mondo?

Cara Videogiochi, leggendo l'articolo di pagina 91 su **VG**016 mi è balenata in testa la differenza tra i videogiochi ed il resto delle 'forme d'arte': il tempo. Ovviamente il soggetto della mia riflessione sono i videogiochi con una componente narrativa, che hanno cioè qualcosa da comunicare al di fuori del 'normale' divertimento (mi riferisco perciò agli RPG, agli action adventure, agli FPS alla *HL2*).

Quello che voglio comunicare è semplice: i videogiochi paiono (e sottolineo paiono) inespressivi perché non possiamo vederli nella loro interezza; il tempo che impieghiamo a terminare una bellissima storia quale quella di un *Final Fantasy* mitiga per forza le emozioni che, giocando di ora in ora, nascono in noi. Il mio esempio è facilmente deducibile se si pensa alla differenza tra guardare un quadro a parti, magari intervallate da una pausa caffé o osservarlo nella sua totalità in un solo istante. E posso paragonare tutto ciò agli altri media: una canzone si ascolta dall'inizio alla fine in qualche minuto, se ci volesse qualche ora la voglia di ascoltarla passerebbe in fretta, oppure un film che dura 15 ore sarebbe un mattone indigeribile anche per il più accanito cinefilo. A questo punto può venire in mente che esistono le trilogie di film, ma ogni episodio ha una vita a sé stante.

Esistono canzoni, film e quadri di denuncia politica, ma non videogiochi, perché? Perché il messaggio si perderebbe tra le ore necessarie a svolgere la trama. C'è di sicuro chi considera i VG culla di moltissime emozioni, e non ne dubito, ma non ricevo la stessa intensità che avverto nell'ascoltare una sinfonia di un Beethoven, o nel vedere un episodio di 'Star Wars' (magari il VI). Da una parte (classici media) trovo emozioni più intense, dall'altra (VG) bellissime favole. Per fortuna esistono entrambe.
Omar

Massì, meno male. Ah, ti sei dimenticato la letteratura.

Ciao tutti, siete i migliori e lo sapete, quindi passo subito al sodo:

Causa: ho scoperto lo splendore degli acquisti import tramite i vari Lik-Sang del caso. Me ne sono 'scimmiato' (VISA ringrazia) e sto recuperando tutto ciò che non arriverà mai nelle lande nostrane.

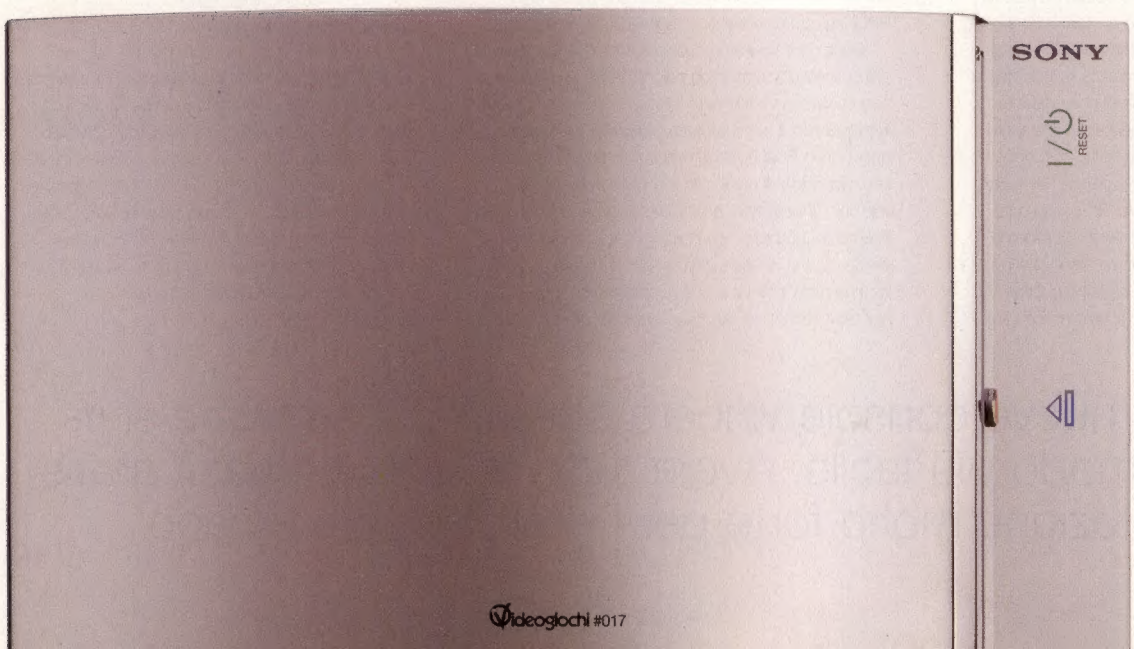
Effetto: **Videogiochi** è o non è la Bibbia del Sapere Videoludico? A fronte dei vari hardware region free (leggasi portatili) o facilmente gestibili come il cubetto con il free loader, perché non suggerire ai Migliori di dedicare un maggior spazio all'import? Diciamoci la verità… Vogliamo dedicare ben due pagine ad un'ipotetica preview di *Driver 4* piuttosto che, non so, alla recensione di *Ganbare Goemon* per il DS? O forse *Taiko no Tatsujin* per PSP? Dai che ogni tanto mi fate qualche articolino per il Dreamcast.

Non vi chiedo di stravolgere la rivista, ma dedicare un po' di spazio a quei giochi che qui non arriveranno mai, magari solo quelli facilmente fruibili anche da chi il giapponese non lo mastica. Spero consideriate questa proposta.
Ve l'ho scritto che siete i migliori?
Marco 'Freshlem' Bovolato

Quando la Cina sarà la prima superpotenza mondiale e la FIAT una piccola ditta torinese che fabbrica ombrelli con la carta di riso. Quando per trovare lavoro dovrai saper leggere, scrivere, parlare e *pensare* cinese. Quando nei McDonald's si potranno ordinare solo ciotole di riso e le puttane di Viale Zara si presenteranno a te dicendo in un italiano rauco e sbilenco "io amore lungo". Quando tutto questo accadrà, sarà anche un po' colpa tua.
Just kiddin'.

> "Tra le tre nuove console vincerà quella il cui software si *rimedia* in modo più facile. Avere tutto, subito e (quasi) gratis è una tentazione molto forte per l'intero genere umano"
>
> Mak

PS?



2020. LE MULTINAZIONALI CONTROLLANO TUTTO.
QUASI TUTTO.
© 2005 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Perfect Dark Zero, Rare, il logo Rare, Xbox, Xbox 360, nonché Xbox Live, e il logo Xbox Live sono marchi depositati o registrati da Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni. Rare Limited è una consociata di Microsoft Corporation.
16+
www.pegi.info
RARE
Microsoft game studios
XBOX LIVE
PERFECT DARK ZERO
perfectdarkzero.com
XBOX 360

gamesradar.it

Future
MEDIA WITH PASSION

60017

BIMESTRALE - POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. - D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART.1, COMMA 1, DCB MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI